

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFIC
#180
Play
maní
PÁG. 87
AHÓRRATE 5 EUROS
>BATMAN ARKHAM ORIGINS PS3
>WWE 2K14 PS3
>ASSASSIN'S CREED IV EE PS3
>LEGO MARVEL SUPERHEROES PS3
>BATMAN A.O. BLACKGATE PSVITA
PS3, PSVita y PS4
¡JUEGA GRATIS!
20 juegos free to play
RetroPlay
LA HISTORIA DE CASTLEVANIA
Comparativa
9 HEADSETS A EXAMEN
Gratis
2 GUÍAS PRÁCTICAS
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Play
BEYOND
grand theft auto ONLINE
Novedades
ASSASSIN'S CREED IV
BATMAN ARKHAM ORIGINS
WWE 2K14
INVIZIMALS
PS4
¡ESTAS SON SUS ARMAS!
Killzone Shadow Fall
Battlefield 4 Knack FIFA 14
Assassin's Creed IV NBA 2K14...
¡Ya los hemos jugado!

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Maneras de preparar el advenimiento de PS4

Falta menos de un mes para que PS4 llegue a las tiendas y ya hemos tenido ocasión de probar muchos de sus juegos, que nos han dejado sensaciones muy distintas. Incluso agridulces. Como era de prever, la mayoría no nos han dado la sensación de ser realmente de nueva generación, si no más bien de aprovecharse de la potencia de la consola para vestirse de seda. Otros, sin embargo, nos han dejado con los ojos como platos... Es como si las desarrolladoras hubieran afrontando esto del cambio generacional de tres maneras distintas.

Por un lado están los que simplemente han querido aprovechar el tirón. Ahí tenemos *Assassin's Creed IV*, una gran aventura para PS3 que era una pena desaprovechar en PS4. Una texturita mejorada por aquí, unas luces más chulas por allí, que el agua se vea mejor y listo... En la misma línea está *Call of Duty Ghots*: se ve como más bonito en PS4, pero por lo demás es el mismo juego que en PS3.

Luego están los que han decidido apostar por la "next gen", como Electronic Arts con su *Battlefield 4*, un juego que sí nos ha transmitido sensaciones diferentes, tanto por el espectáculo visual como por las opciones de su multijugador, el uso de la segunda pantalla o la velocidad de juego. Eso sí, ha pagado el pato la versión PS3. Y es que intentar que lo que funciona en una consola superior funcione igual de bien en una inferior es imposible... La maniobra, estrategia bélica en toda regla, es intentar tomar posiciones en PS4 antes que el rival.

Y por último están los que se lo han tomado en serio, en todas las plataformas. Pero en serio de verdad. El ejemplo es 2K Sports y *NBA 2K14*. No sólo se han currado un juego para PS3 realmente bueno y con novedades respeto al del año anterior (lo que ya tiene mérito viendo lo que no hacen otros y que no tiene competencia), sino que además para estrenar su franquicia en PS4 la han rehecho prácticamente de cero. Los parecidos con PS3 acaban en el título y en la inclusión de los equipos europeos... Y es que hasta los modos de juego son distintos y los comentarios en español van en el disco. Y técnicamente... ¡qué ganas tenía yo de ver un juego de basket en el que los jugadores no patinaran por el parqué!

Si en los próximos meses todo el mundo se toma las cosas tan en serio como 2K Sports y como Sony (*Killzone* es una pasada con detalles next gen que van más allá de su espectacular puesta en escena) PS4 nos va a dejar a todos extasiados. Eso sí, como es costumbre en cada relevo generacional habrá que es esperar a la segunda hornada para convencernos. El mes que viene nos haremos una idea más clara cuando tengamos juegos finales entre manos. Os espero para que lo comprobemos juntos.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a jugar mucho con PS4. Todavía no tenemos una en propiedad, pero esperamos no tardar mucho...



Joe Khoury, desarrollador de *Thief*, bromeó con Dani después de dejarle probar el juego y contarle algunas cositas interesantes...



Sonia y su retoño han acudido a varias presentaciones de juegos infantiles. Como la de *Skylanders*, o el especial de Sony PlayFest.



Eric Boltjes, jefe de diseño de *Killzone Shadow Fall*, posa así de sonriente con Borja durante su visita a los estudios de Guerrilla.

Lo que nos habéis dicho...

Felicitadores



@GameZone_DobleV
A pesar del todopoderoso internet, @revisplaymania se ha currado una señora guía de *GTA V*. Hacía unos 5 años que no usaba una guía a papel

Inteligentes



@Juarnuco 21h
De niño esperaba con impaciencia que @revisplaymania llegara a Ecuador. Hoy, estoy suscrito a su edición digital.

Aduladores



Emilio Redondo
¡Otro numerazo! Imprescindible, impresionante y además imperdonable no seguiros. Para quitarse el sombrero.

Fieles



Rafa García Pérez
Tendré que comprar una estantería más grande para guardar todos mis juegos y revistas Playmanía.

Ojo avizor



@Mario_785
Sonia, que se ha retrasado #WatchDogs T.T

Educadores



Juan Antonio Gaspar
A mi hijo ya le estoy enseñando los secretos de PS3 con vuestra ayuda..



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #180





» **Free to Play en PlayStation.** Si no tienes un euro en el bolsillo, tranquilo. Puedes pasártelo en grande con los más de 20 juegos gratuitos que hay en PS Store.



» **Los mejores headset.** Si te gusta jugar online y disfrutar del mejor sonido, este reportaje te interesa.



» **Batman Arkham Origins.** Una enorme aventura que culmina la trilogía *Arkham* en PS3.

REPORTAJE
PÁGINA 16
EN PORTADA
LOS JUEGOS DE PS4
Hemos probado los primeros juegos de PS4 y estas son nuestras impresiones.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


8-10 NOV. IFEMA - PABELLÓN 8
Abierto al Público: de 10 a 20 h.
7 NOVIEMBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.
MGW
MADRID GAMES WEEK
XBOX ONE
PS4
Ven a probar ya los próximos lanzamientos y videoconsolas de última generación. Y además, multitud de divertidas actividades, conferencias, presentaciones...
TE ESPERAMOS EN MADRID GAMES WEEK,
LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO
PROMUEVE
aDeSe
ORGANIZA
IFEMA Feria de Madrid
LÍNEA IFEMA
LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15
madridgamesweek@ifema.es
ENTRADAS YA A LA VENTA EN: GAME
www.madridgamesweek.com
Taquillas de IFEMA
(durante los días del evento)



Agenda PlayStation

DEL 1 DE NOVIEMBRE AL 29 DE NOVIEMBRE

Atentos, que llegan los meses calentitos del año y para que no se os escape nada lo mejor es echarle un ojo a nuestra agenda con los mejores lanzamientos.

1 DE NOVIEMBRE VIERNES
- WWE 2K14 · PS3

5 DE NOVIEMBRE MARTES
- Call of Duty Ghosts · PS3

7 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Wonderbook Caminando entre Dinosaurios · PS3
- Wonderbook y el Libro de las Pociones · PS3

8 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Saint Seiya: Brave Soldiers · PS3

15 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Hora De Aventuras: Explora La Mazmorra Porque Yo Paso · PS3
- LEGO Marvel Superhéroes · PS3/PS Vita/PS4
- Terraria · PS Vita

19 DE NOVIEMBRE MARTES
- The Walking Dead (GOTY) · PS3

21 DE NOVIEMBRE JUEVES
- Need for Speed Rivals · PS3 RECOMENDADO
- South Park: La Vara de la Verdad · PS3
- Ratchet & Clank Nexus · PS3 RECOMENDADO

22 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Angry Birds Star Wars · PS3/PS Vita
- Ben 10 Omniverse 2 · PS3
- Las Aventuras de Tadeo Jones · PS Vita
- Tearaway · PS Vita RECOMENDADO
- Young Justice Legado · PS3

27 DE NOVIEMBRE MIÉRCOLES
- Syberia Complete Collection · PS3

29 DE NOVIEMBRE VIERNES
- Assassin's Creed IV Black Flag · PS4
- Battlefield 4 · PS4



Ratchet & Clank Nexus

El dúo galáctico vuelve a PS3 con una aventura que recupera el espíritu de los juegos originales y que además viene con sorpresa: un juego de regalo.

http://www.insomniacgames.com/games/



Tearaway

Los creadores de LittleBigPlanet vuelcan toda su creatividad en un original plataformas diseñado por y para PS Vita.

tearaway.mediamolecule.com/?locale=es_ES

Avance en página 88



KNACK

Un juego de lanzamiento, exclusivo para PS4, que quiere homenajear a los plataformas clásicos de PlayStation, como *Ratchet & Clank* o *Jak & Daxter*, pero "a lo Next-Gen".

es.playstation.com/knack/

Avance en página 26

29 DE NOVIEMBRE VIERNES

- Call of Duty Ghosts · PS4
- FIFA 14 · PS4
- Injustice: Gods Among Us: Ultimate Edition · PS3/PS Vita
- Just Dance 2014 · PS4
- Killzone: Shadow Fall · PS4 RECOMENDADO
- Knack · PS4 RECOMENDADO
- NBA 2K14 · PS4
- Need For Speed Rivals · PS4
- PS4 · Consola RECOMENDADO
- Skylanders Swap Force · PS4



NOVIEMBRE 21

Need for Speed Rivals

Vuelve los deportivos de lujo, la adrenalina y la velocidad al límite, pero esta vez en mundo abierto y con persecuciones policiales a la vez.

www.needforspeed.com/es_ES/rivals

Reportaje página 30



NOVIEMBRE 29

Killzone Shadow Fall

Tras triunfar en PS2 y PS3, el shooter de Sony se convierte en el emblema de lanzamiento de PS4.

es.playstation.com/killzone-shadow-fall/

Avance página 18



NOVIEMBRE 15

LEGO Marvel Superheroes

Los héroes de la Marvel se visten de piezas de LEGO para protagonizar un sandbox que se estrenará en PS3, PS Vita y PS4.

http://marvelsuperheroes.lego.com/es-es/default.aspx



NOVIEMBRE 29

PlayStation 4

La nueva consola de Sony se pone a la venta con un montón de nuevos juegos y haciendo gala de innovadoras opciones de conectividad y tremendo potencial técnico.

http://es.playstation.com/ps4/

Reportaje página 16



La acción y el rol más mágicos se volverán a dar la mano en PlayStation 4. Sora, Donald y Goofy continuarán su aventura de color y fantasía.

KINGDOM HEARTS III | PS4 | SQUARE ENIX | 2015

El reino se adueñará de nuestros corazones

KINGDOM HEARTS RESUCITARÁ EN LOS PRÓXIMOS AÑOS CON DOS NUEVOS JUEGOS PARA PS3 Y PS4

Tras varios años de reposo, al menos en consolas de Sony, el corazón de *Kingdom Hearts* vuelve a latir con fuerza. Desde 2006 la saga había quedado prácticamente aparcada en lo que a títulos de sobremesa se refiere. Sin embargo, después de la remasterización *1.5 Remix* lanzada en septiembre ya hay en cola de espera otros dos títulos de esta maravillosa saga, hecha con toda la magia de Disney y la de Square Enix, que aún sigue existiendo, a pesar de que los últimos *Final Fantasy* (su saga estrella) no hayan alcanzado el nivel de los de antaño. El primero de ellos será *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix*, anunciado recientemente, que llegará a PlayStation 3 a lo largo de 2014. El segundo será el largamente esperado *Kingdom Hearts 3*, que verá la luz en algún momento aún por determinar. Precisamente, de este último, que fue anunciado en el pasado E3, se han sabido nuevos detalles en las últimas semanas, de la mano de su director, Tetsuya Nomura, una de las cabezas más visibles de Square Enix. Después de conocerse las intenciones del Maestro Xenahort de provocar una guerra por las Llaves Espada, Sora, Donald y Goofy deberán buscar a los siete guardianes de la luz para combatir la oscuridad. Aún no se conoce cuáles, pero los protagonistas viajarán por diversos mundos inspirados en películas de Disney, donde les aguardarán los malvados sincorazón, como es santo y seña de la saga.
Según su responsable, la mezcla de acción y rol será más fluida que nunca, gracias al mayor número de movimientos de Sora. La potencia de PS4 también se traducirá en una mayor espectacularidad, en forma de infinidad de enemigos simultáneos en pantalla. En ese sentido, tanto la IA de los enemigos como la de los compañeros estará mejorada, para que no repitan siempre los mismos patrones de ataque.
El control seguirá la línea de siempre, con la Llave Espada como protagonista absoluta. Pese al componente de rol, el ritmo será endiablado, con opciones como proyectar bolas de fuego. Una de las mayores novedades será la posibilidad de transformar la llave en diversos modelos, cada uno con un estilo de lucha. Asimismo, podremos saltar y rebotar por diversas superficies, con más agilidad que nunca.
En uno de los últimos tráilers mostrados se podía ver una lucha contra un enorme coloso, a bordo de un trenecito volador, similar al típico que hay en los parques de atracciones. La cosa acababa con Sora, Donald y Goofy volando por los aires mientras la caravana de vagones se precipitaba sobre la cocorota del jefe...
De momento, no hay fecha confirmada para *Kingdom Hearts 3*. Es de prever que, como muy pronto, salga en 2015, por dos motivos. El primero es el citado anuncio de la remasterización *2.5 Remix*. El segundo es que Tetsuya Nomura también está al cargo de *Final Fantasy XV*, un título que lleva más tiempo en desarrollo y que, casi con total seguridad, verá antes la luz.

Sora, Goofy y Donald volverán a la acción en esta tercera entrega numerada de la saga, que aún no tiene fecha.



Este coloso de dos cabezas será uno de los jefes finales a los que se enfrentarán Sora, Donald y Goofy.







La Llave Espada seguirá siendo la gran protagonista de los combates. Tendrá varias transformaciones distintas.

KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX, COMO APERITIVO

A lo largo de 2014, PlayStation 3 recibirá este nuevo recopilatorio, en exclusiva. En él, se incluirán *Kingdom Hearts II Final Mix* (aparecido en PS2) y *Kingdom Hearts Birth by Sleep* (lanzado en PSP), junto con todas las cinemáticas de *Kingdom Hearts Re:coded*, un título aparecido en DS. Será la manera perfecta de saciar el hambre de los fans de siempre y de enganchar a otros nuevos.





EL TERMÓMETRO





SUBEN

LAS GANAS DE TENER UNA PS4

En los últimos días hemos tenido ocasión de jugar varias veces con la consola y nuestras ganas tenerla en casa se han disparado... Especialmente después de probar *NBA 2K14* y *Killzone Shadow Fall*...

LAS VENTAJAS DE PSN Y PS STORE

Cada vez hay más y mejores juegos y a mejor precio. Además, las opciones cross buy no dejan de crecer y nuevos servicios, como Wauki.tv amplían la oferta. Con PS4 va a ser espectacular.

LAS COLECCIONES...

La lista de colecciones, que incluyen todos o casi todos los juegos de una saga, cada vez es más larga (y no hablamos sólo de reediciones HD): *Castlevania: LOS Collection, MGS: The Legacy, AC: Heritage*... Genial para completar una colección, pero...



BAJAN

LA COLECCIONES, EL PRINCIPIO DEL FIN

... También puede indicar que la fórmula de esta generación se acaba y las compañías quieren rentabilizar al máximo sus sagas estrella en PS3, sin realizar nuevas inversiones.

FALLECE JAVIER CANO

A muchos no os sonará, pero fue el fundador de Topo Soft, una de las principales desarrolladoras de nuestro país en la década de los 80. Javier fue de los "padres" de la industria en nuestro país. Desde aquí, nuestro homenaje y reconocimiento.

LOS RETRASOS EN PS4

Que se retrasen juegos es lo más normal del mundo, pero que dos juegos anunciados para el lanzamiento de una nueva consola se vayan al limbo es mucho menos frecuente. *Watch Dogs* y *DriveClub* no estarán en las tiendas el 29 de noviembre, lo que hace perder fuelle al catálogo de PS4.

ÚLTIMA HORA

ANUNCIO

LOS DINOSAURIOS INVADEN PS3

El **14 de noviembre** Sony pondrá a la venta un nuevo juego para su libro mágico Wonderbook. Se trata de ***Caminando entre Dinosaurios***, un título basado en los aclamados documentales de la BBC que nos permitirá introducirnos en el mundo de los dinosaurios e interactuar con ellos gracias a la Realidad Aumentada. **Pasando las páginas de Wonderbook** descubriremos de una manera muy realista cómo era la vida en el jurásico o cómo peleaban o se alimentaban estos gigantescos animales. **El juego se venderá suelto por 24,99 euros** (29,99 junto a Wonderbook) **y si quieres todo el pack (juego, Wonderbook, Move y cámara) por 59,99 euros.**



EDICIONES ESPECIALES

INFAMOUS PARA COLECCIONISTAS

Como ya sabréis, *inFAMOUS Second Son*, uno de los juegos más esperados para la nueva PS4, se pondrá a la venta a **principios de 2014**. Pues bien, para que la espera se nos haga aún más larga, Sony ya ha anunciado que el juego vendrá acompañado de dos ediciones de lo más interesante. **La Edición Especial incluirá una gorra beanie de Delsin Rowe y una misión extra**, El legado de Cole, que hará de puente entre *inFAMOUS 2* y *Second Son*. La Edición Coleccionista incluirá el juego dentro de una funda que es una réplica de la chaqueta de Delsin, una réplica de la gorra de Delsin, un juego de chapas, una moneda de coleccionista, un abrebotellas y el DLC El legado de Cole. De lo que no han dicho nada aún es del precio...





La ambientación combinará la arquitectura del Londres del siglo XIX con diversos elementos futuristas.

Play ¡Nuevos datos!

PS4 | THE ORDER 1886 | SONY | ACCIÓN | 2014

El futuro está en el Londres de la época victoriana

The Order 1886, una de las exclusividades más prometedoras del catálogo de PS4 a medio y corto plazo, ya ha mostrado sus primeras imágenes de juego real. En ellas se puede apreciar que el título será un shooter en tercera persona, con dinámicas en la línea de lo visto en sagas como *Uncharted* o *Mass Effect*. El desarrollo del juego está corriendo a cargo de Ready at Dawn, el estudio que hizo las dos entregas de *God of War* para PSP, pero aún no hay fecha confirmada. La ambientación nos trasladará hasta el Londres de la época victoriana, de modo que visitaremos lugares reales y asistiremos a eventos históricos. El protagonista será miembro de una orden de caballeros enfrascada en una guerra extendida a lo largo de varios siglos. La mayor peculiaridad será que la ambientación tendrá un marcado tono "steam punk", reflejado, particularmente, en el arsenal de armas y artilugios que tendremos a nuestra disposición.
El juego explotará buena parte de la capacidad técnica de PlayStation 4, para ofrecer una experiencia rayana en lo cinematográfico. En especial, destacará el gran acabado de las texturas de todos y cada uno de los elementos presentes en la pantalla.





La cámara ofrecerá siempre una perspectiva en tercera persona.

Play ¡Nuevos datos!

DRAKENGARD 3 | PS3 | SQUARE ENIX | ROL | 2014

Los dragones también volarán por los cielos occidentales

Los fans de *Drakengard* están de enhorabuena. Square Enix ha anunciado que la tercera entrega de esta saga, que, hasta ahora, sólo estaba confirmada para Japón, llegará a Occidente en 2014. Sólo lo hará en formato digital, pero lo hará. El juego, que será una precuela de la primera entrega, nos trasladará a un mundo medieval cuyo equilibrio mágico se ha roto, después de que la protagonista, Zero, haya intentado matar a una de sus cinco hermanas, por razones desconocidas. El desarrollo combinará dos dinámicas principales: por un lado, combates a pie al más puro estilo "hack and slash"; por otro, luchas por el aire a lomos de Mikhail, un gigantesco dragón.



Argumentalmente, este "action RPG" será una precuela del primer *Drakengard*, y también habrá cierta relación con *NIER*.

CROSS BUY | PS4 | SONY | VARIOS | 29 DE NOVIEMBRE

Los mejores indies de PS3, cross buy en PS4

Sony ha confirmado que algunos de los juegos independientes de más éxito de PS3, como *Flower*, *Sound Shapes* y *flOw*, llegarán a PS Vita y PS4. Además, *Escape Plan*, la original aventura de PS Vita, también se estrenará en PS4, con sus controles táctiles adaptados al Dual Shock 4. Pero lo mejor es que todos estos juegos van a ser Cross Buy. Es decir, si los compráis para cualquier consola los tendréis gratis en las demás. Y lo "más mejor": si ya los comprasteis en su momento, los tendréis disponibles en PS4 o PS Vita gratis.



El cross buy se confirma en PS4. Si en su día compraste *flOw*, *Escape Plan*, *Flower* o *Sound Shapes* los tendrás gratis en PS4.

Play ¡Primeras imágenes!

Las escabechinas estarán a la orden del día en el nuevo título de Keiji Inafune, uno de los mayores gurús de la industria.

YAIBA: NINJA GAIDEN Z | PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN | 2014

Jarabe de katana para curar la infección zombi

Keiji Inafune, el creador de sagas como *Mega-Man* o *Dead Rising*, sigue ultimando su nueva creación, *Yaiba: Ninja Gaiden Z*, que será un "spin off" de la afamada saga del Team Ninja. Esta vez, el protagonista no será Ryu Hayabusa, sino Yaiba Kamikaze, un ninja al que el propio Ryu mató, pero que logró regresar a la vida gracias a una serie de implantes cibernéticos. Así, buscará vengarse de su asesino, pero, por el camino, tendrá que hacer frente a hordas de zombis y robots. El juego llegará a mediados de 2014 y será un "hack and slash" puro y duro. Lo más destacado será el apartado gráfico en "cel shading", tomado por la sangre.

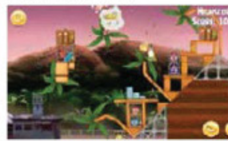
Yaiba Kamikaze será un ninja-ciborg que buscará vengarse de Ryu Hayabusa, quien acabó con su vida tiempo atrás...

EN POCAS PALABRAS

LANZAMIENTO

ANGRY BIRDS LLEGA A PS VITA

Desde el pasado 16 de octubre podéis disfrutar en vuestras **PS Vita**, y por 39,99 euros, ***Angry Birds Trilogy***, que reúne Angry Birds, Seasons y Rio en la portátil de Sony. **Más de 700 niveles** en los que aprovechar a tope las **características táctiles de Vita**. Lo raro es que también hayan sacado el juego en **PS3**, ¿no?



RUMOR

CYBERPUNK 2077 EN PS4

Uno de los integrantes de **CD Projekt Red** ha comentado nuevos detalles acerca del prometedor título de ciencia ficción. La mala noticia es que no le pondremos las zarpas encima **hasta 2015**. La buena es que **es muy probable que el juego aparezca en PS4 además de en PC**, la única plataforma confirmada hasta ahora.

LANZAMIENTO

¿QUIÉN TEME AL LOBO FEROZ?

Ya está disponible para descarga el primer episodio de la nueva aventura gráfica de los creadores de ***The Walking Dead***, **Telltale Games**. En ***The Wolf Among Us*** viajaremos a Fabletown, ciudad en la que viven personajes de cuento como **Blancanieves, uno de los tres cerditos o el lobo feroz**, al que nosotros encarnaremos. Basado en **Fábulas**, los cómics de **Bill Willingham para DC**, esta aventura gráfica ya nos ha sorprendido en el primero de sus cinco capítulos.



RUMOR

ASSASSIN'S V... ¿EN EGIPTO?

Asraf Ismail, director del recién estrenado ***Assassin's Creed IV: Black Flag*** comentó recientemente **que le encantaría ambientar un juego de la saga en el antiguo Egipto.** Eso sí, dejó claro que eso no significa que la próxima entrega vaya a estar localizada a orillas del Nilo, y que si la hiciese aún **tendríamos que esperar un par de años para disfrutarla.**

ANUNCIO

VELOCITY ULTRA ¡EN PS3!

FuturLab, creadores de ***Velocity Ultra*** en **PS Vita**, acaban de anunciar que **a finales de año llegará una versión a PS3** del aclamado título, **mezcla de shooter 2D y puzzles**. Lamentablemente, esta edición **no incluirá opciones cross-buy o cross-saves** en la consola de sobremesa. Eso sí, ambas versiones compartirán tabla de récords y trofeos. Algo es algo.

ANUNCIO

AVELINE ESTÁ CITADA EN PS3

Ubisoft por fin ha desvelado la fecha de salida de ***Assassin's Creed Liberation HD* en PS3**. El día **14 de enero del año que viene, y por 19,99 €** podremos re-disfrutar las aventuras remasterizadas de Aveline en Nueva Orleáns. El juego, hasta ahora exclusivo de **PS Vita**, dará el salto a la sobremesa de Sony con ajustes en el ritmo de las misiones, dificultad retocada y gráficos en alta definición.



LANZAMIENTO

BORDERLANDS 2 GOTY EN PS3

2K y Gearbox lanzaron el pasado 11 de octubre ***Borderlands 2: Game Of The Year Edition***, un título que incluye los 4 DLC para la campaña, los dos personajes (Gaige y Krieg), pack de armas, trajes, cabezas y la arena de batalla. Es decir, **todo lo aparecido hasta la fecha.** Una oportunidad única para disfrutar de uno de los juegos más vendidos en la historia de la compañía por sólo **59,95 €.**

ANUNCIO

UN PACK QUE ES PURA SINFONÍA

Namco Bandai nos ha dado una gran alegría al anunciar ***Tales of Symphonia Chronicles***, un pack exclusivo de PS3 que incluirá el ***Tales of Symphonia*** original y su continuación, ***Dawn of the New World* en HD**. Además, el **28 de febrero** del año que viene podremos hacernos con una **edición de coleccionista que sumará 5 figuras** de Lloyd, Colette, Emil, Marta y Tenebrae, una novela gráfica en inglés, 2 discos con la banda sonora y una bonita caja con artes del juego.



Play ¡Nuevos datos!

■ *Thief* será una aventura de acción en primera persona que nos dejará gran libertad a la hora de encarar las misiones. El sigilo prima sobre la acción.

THIEF | PS3/PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 28 DE FEBRERO

El ladrón más sigiloso, listo para la acción

A principios del año que viene los creadores de *Deux Ex HR* van a "resucitar" al ladrón más famoso de los videojuegos, con tres entregas a sus espaldas en PC, en un "reboot" de la serie que va a suponer una "aventura en vista subjetiva" cercana a lo visto en *Dishonored* o en el mismo *DEHR*, pero sin tanto componente rolero. En el papel de Garrett deberemos sumergirnos en la tétrica y "neovictoriana" Ciudad, dominada con puño de hierro por el Barón, aunque una sangrienta revolución está a punto de empezar... Libertad de acción absoluta, misiones principales y secundarias, gadgets de lo más original (como 8 tipos de flechas) y un original uso del mando de PS4 serán algunas de las mejores armas de este ágil ladrón que también va a infiltrarse por sorpresa en nuestras PS3 el 28 de febrero.

■ La luz del Dual Shock 4 indica si estamos a la vista. Y apuntaremos con el arco usando el sensor del mando.

WUAKI.TV | PS3 | SERVICIO DE VÍDEO | DESDE 4,99 €

Las mejores pelis y series al mejor precio con Wuaki.tv

Wuaki.tv es un servicio de alquiler y compra de películas y series de TV que lleva unas semanas funcionando en PS3 y que nos ofrece la posibilidad de suscribirnos por un año, con acceso ilimitado a más de 5.000 películas y series para alquilar o comprar o suscribirnos un mes a Wuaki Selection. Lo bueno es que los usuarios de PS3 podemos acceder a la suscripción mensual por sólo 4,99 €. Para aprovechar esta oferta, accede a Wuaki.tv en tu PS3, selecciona "Canjear Cupón Promocional" e introduce el código: wuakipsnp. Por este precio, merece la pena probar...



■ Wuaki.tv es un videoclub online que da acceso a miles de películas y serie de TV y que puede disfrutarse desde PS3.

El increíble catálogo menguante



Escribo estas líneas pocos días después de confirmarse los sonados, a la par que sorprendente,s retrasos de *DriveClub* y *Watch Dogs*. Sonados porque eran dos de los juegos más apetecibles para estrenar nuestra flamante PS4 el 29 de noviembre. Y sorprendentes porque fueron dos de los cinco juegos que Sony puso a nuestra disposición el día nos invitó a probarla por primera vez en un céntrico hotel madrileño el mes pasado, tal y como os lo contamos en el número anterior. Es decir, que los hemos probado. Sabemos que existen. No como otros juegos que supuestamente salen acompañando a la consola y de los que, a un mes escaso de su lanzamiento, aún no hemos visto funcionando (y no quiero mirar a nadie).

A decir verdad, si lo pienso bien, el retraso de *Watch Dogs* tampoco me sorprendió tanto. Al fin y al cabo, la demo que vimos en la citada presentación de PS4 no terminó de convencer a nadie. Lo que vimos allí tenía bastante buena pinta a la hora de jugar. Un sandbox futurista que promete dejarnos gran libertad de acción a la hora de encarar las misiones, con un inteligente sistema para limitar nuestros "poderes" a la hora de piratear la ciudad y que Aiden Pearce no pueda actuar como una especie de dios con gabardina y gorrita. Pero técnicamente estaba muy lejos de aquel juego que a todos nos entusiasmó y que arrancó los aplausos más sinceros del E3 de 2012. En aquel momento en Ubisoft no quisieron desvelar en qué plataformas saldría. Pero todos lo entendimos como un anticipo de lo que sería la "nueva generación".

Año y medio después, nos encontramos con que la compañía gala retrasa uno de sus juegos más esperados. Se podría pensar que es una decisión del departamento de marketing (por aquello de no coincidir con otro gran superventas de Ubisoft como es *Assassin's Creed IV* y porque, no nos engañemos, en esta temporada siempre venden las mismas franquicias). Pero no. Sus creadores han reconocido que se toman estos meses extra hasta primavera de 2014 para "no comprometer la calidad que quieren alcanzar". Supongo que sus buenas razones tendrán... pero ahora les va a costar que volvamos a poner muchas esperanzas en este juego.

Mucho más "increíble" es el caso de *DriveClub*, de largo el título que más nos gustó en nuestro primer contacto con PS4 y que ya nació con diez años "de retraso". Y es que sus creadores, Evolution Studios, antes de conseguir que nos mancháramos de barro con sus *MotorStorm* en PS3, estuvieron dándole vueltas a un juego de velocidad con un planteamiento que no tenía nada que ver. Partiendo de la premisa básica de cualquier *Gran Turismo* (conducir los coches reales más lujosos del mundo en los escenarios más impresionantes), su idea era darle añadirle un componente mucho más "social" a las carreras, con un enfoque orientado a la conducción en equipo, a través de una red que conectara a los amantes del motor. Ante la imposibilidad de llevar a cabo su idea en PS3, han tenido que esperar diez años hasta que por fin con PS4 han podido hacer lo que querían.

***DriveClub* tenía tan buena pinta** que no sólo iba a ser una de las estrellas del catálogo de lanzamiento de PS4, sino que iba a ser el "abanderado" de PSN+. El gran aliciente o "regalo" que Sony nos iba a hacer a todos los que abrazáramos su nuevo servicio de pago desde el primer día... Aunque fuera una versión "incompleta" del juego (que permite sacar el platino, eso sí). *DriveClub* me agradó cuando lo probé, transmitiéndome sensaciones parecidas a las del grandioso *Metropolis Street Racer* de Dreamcast. Pero hace unos días el propio Shuhei Yoshida, presidente de SCE Worldwide Studios, confirmó que el juego se retrasa hasta enero. En su lugar tendremos el descargable *Contrast*, que, junto a *Resogun*, ahora pasa a ser gratuito para los abonados a PSN+. Parca compensación.

Errores garrafales de planificación aparte, esto nos deja con un catálogo bastante pobre para el lanzamiento de PS4. Los únicos exclusivos "grandes" de Sony ("indies" y descargables aparte) son *Knack* y *Killzone*. *Knack* pues... es lo que es: un juego con el que Mark Cerny homenajea a clásicos de las "plataformas de acción" que antaño triunfaron en otras consolas de Sony y en los que él ha estado involucrado: *Crash Bandicoot, Spyro, Jak & Daxter, Ratchet & Clank*... con una pizca de *Katamari Damacy* (por aquello de crecer adhiriendo objetos a nuestro cuerpo). Y os aseguro que jugándolo pues... no está nada mal, parece entretenido. Pero no os voy a engañar. No es mi juego ideal para estrenar una consola "next gen".

Así las cosas, *Killzone Shadow Fall* es la gran esperanza blanca de la consola negra el día de su lanzamiento. Hace una semana hemos estado jugándolo en las oficinas de Guerrilla, en Amsterdam, y la verdad es que nos ha gustado mucho. Pero no sé por qué, *Killzone* no tiene el status de "indiscutible triple A" del que sí gozan las "banderas" de la competencia como las series *Halo* y *Gears of War*...

Siempre nos quedarán los juegos "puente" multiplataforma, desde luego. Pero a mí me apetece estrenar PS4 con algo NUEVO, como hice en PS3 con *Resistance* y *MotorStorm*. Que pena que en Ready at Dawn no hayan llegado a tiempo al lanzamiento con *The Order 1886*...

COMO SIGAMOS ASÍ, NO SÉ A QUÉ VAMOS A JUGAR EN PS4 EL DÍA DE SU LANZAMIENTO...

Pero... ¿qué criticamos?

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Veo las notas que se han llevado algunos de los últimos lanzamientos a nivel internacional y, de verdad, cada día entiendo menos qué es lo que pasa. No sé qué se tiene en cuenta para evaluar, ni qué criterios siguen algunos medios. Yo no estoy en posesión de la verdad absoluta, ni mucho menos, pero leo y veo cosas con las que no estoy de acuerdo. De ahí mí pregunta: ¿qué criticamos?

Hace ya casi un par de meses me pasó con *Beyond: Dos Almas.* No he tenido oportunidad de completar aún el juego (lo ha monopolizado mi mujer, fanática del género de las aventuras), pero sí he jugado cerca de la mitad y puedo tener una idea más o menos acertada de lo que es el juego: una aventura pensada para que cualquiera pueda disfrutar, sin posibilidad de morir y que cede casi todo el protagonismo a la historia y su puesta en escena más que a las mecánicas de juego.

Muchos critican ese enfoque, que sea demasiado fácil, que nuestros actos no tienen consecuencias, que no morimos, que todo está demasiado guiado y que, en general, es más una película que un juego. Incluso que la temática paranomal no "cuaja", que la historia es floja. Hasta ahí, puedo estar de acuerdo. Cada uno tenemos nuestros gustos. Yo tengo claro que no es el juego de mi vida, pero sinceramente, agradezco que haya propuestas de este tipo, que amplíen el espectro más allá de los "3" géneros actuales (shooters, deportes y aventuras/sandbox) y que puedan atraer a más gente. No lo veo para unas notas de 20 como le han dado unos cuantos medios. Sólo por la BSO o los gráficos, merece más nota.

De hecho, no entiendo algunos argumentos para cascar esas notas, algunos de ellos con renombre, como Edge, que con "dos co**nes y un palito" soltaron perlas del tipo "aquí hay emociones, pero son sentidas de forma pasiva, como un espectador en lugar de un jugador". Hmmm... pero ¿con qué juego no las hemos sentido como espectador? Incluso en los juegos más absorbentes, los que más me han marcado, los he sentido como espectador, aunque fuera yo quien estaba al mando. Sigue habiendo una cosa, llamada pantalla, que irremediablemente nos convierte en espectadores, aunque los juegos tengan un componente "activo". A mi mujer le ha encantado y ha acabado llorando con algunos finales, ¿significa eso que lo ha sentido de forma más "activa" que quien lo ha analizado para Edge?

Su carácter cinemático me hace recordar aquellos añejos juegos basados en Full Motion Video, que en realidad eran películas en las que interveníamos en momentos puntuales para pulsar una dirección o un botón, como los *Star Wars Rebel Assault*, *Night Trap*, *Enemy Zero*, *D*, *Ground Zero: Texas* o los *Dragon's Lair* y derivados. Todos los que pudimos disfrutarlos en su época tenemos grandes recuerdos de ellos pese a que sus mecánicas eran simples de narices. Es otra razón más para no entender porqué un juego tan cuidado técnicamente como *Beyond: Dos Almas*, no se gane cierto respeto porque, al menos, intenta hacer algo distinto, más allá de los gustos y de las notas. E insisto, no estoy diciendo que sea un juego perfecto, que tiene cosas que a mí tampoco me gustan, pero tampoco es para penalizar algunas cosas...

El otro caso, un poco más reciente, ha sido *Batman Arkham Origins.* Ha obtenido mejores notas, pero en general algo alejadas de *Batman Arkham City*. Sí, es muy conservador, continuista y apenas arriesga. A la hora de jugar sigue a pies juntillas lo visto en *Arkham City*, que ya era bueno de por sí. Aún así, hay alguna novedad jugable interesante (¿el modo detective?) y mil millones de tareas opcionales. Sin olvidar que la trama, personalmente ha sido la que más me ha gustado y algunos jefes finales son de lo mejor de la saga.

Con todo, se ha llevado algunas notas bajas. No veo mal este criterio, pero entonces habría que aplicarlo a todos por igual. Si no se quiere un "más de lo mismo", ¿por qué todos los shooters bélicos, que repiten situaciones de un año para otro e incluso ofrecen modos online sin muchas novedades llevan la misma nota? ¿Por qué todos los juegos deportivos reciben un tratamiento similar cuando en muchos casos materialmente no hay tiempo para introducir grandes saltos en apenas 12 meses? No veo mal dar notas bajas, lo que veo mal es que haya diferentes raseros para una misma cosa. En lo que a mi respecta, intento analizar los lanzamientos pensando en quién lo va a comprar. Soltar 60€ hoy en día es un esfuerzo muy grande para algunos bolsillos, y hay que intentar poner sobre la mesa todo lo que ofrece para que esa compra esté, al menos, fundamentada, sea repetitivo, original, duradero... O todo lo contrario.

SI NO SE QUIERE UN "MÁS DE LO MISMO", ¿POR QUÉ TODOS LOS SHOOTERS BÉLICOS, QUE REPITEN SITUACIONES E INCLUSO MODOS ONLINE DE UN AÑO PARA OTRO LLEVAN LA MISMA NOTA?



¡YA LOS **HEMOS PROBADO** Y OS CONTAMOS NUESTRAS

LOS PRIMEROS JU

La nueva consola de Sony se pondrá a la venta el 29 de noviembre a un precio de 399,95 euros y contará de salida con un catálogo de lanzamiento que rondará los 30 títulos, entre "físicos" y descargable (aunque en PS4 todos los juegos que se pongan a la venta en Blu-ray también estarán disponibles para su descarga digital). Decimos rondará, porque en estas últimas semanas se nos han caído dos juegos "de peso", que se van a retrasar hasta el año que viene. El primero es *Watch Dogs*, uno de los que más ganas teníamos de jugar de todos los "multiplataforma" que estarán disponibles el día de sus estreno (como *Battlefield 4, FIFA 14, NBA 2K14, Call of Duty Ghosts, NFS Rivals*...). Cuando lo probamos nos gustó a la hora de jugar pero sí es cierto que técnicamente no cumplió con nuestras expectativas. Sus creadores lo han retrasado hasta primavera para pulirlo...
Más grave es el caso de *DriveClub*, un juego de velocidad exclusivo de PS4 que nos causó muy buenas sensaciones cuando lo probamos y que iba a ser el gran "aliciente" para suscribirnos a PSN+, ya que una versión "casi completa" del juego iba a ser gratis para los abonados a este servicio. Lamentablemente, tanto la versión en Blu-ray como la de PSN+ se van a retrasar un par de meses, hasta enero. En su lugar, Sony nos ofrece el original *Contrast*. Así pues, el simpático plataformas *Knack* y el soberbio *Killzone Shadow Fall* son los dos principales argumentos de Sony para que nos compremos la consola el día 29 de noviembre.
En estas páginas os contamos nuestras primeras impresiones tras haber probado todos estos títulos de lanzamiento. Pero recordad que hay más de 180 desarrollos en marcha que garantizan el futuro de PS4.



DATOS BÁSICOS

- **FECHA:** 29 de noviembre de 2013
- **PRECIO:** 399,95 euros.
- **PERIFÉRICOS:** Dual Shock 4 + Headset (incluidos), PlayStation Camera, volante Thrustmaster T80...
- **BUNDLES CONFIRMADOS:** PS4 + *Killzone Shadow Fall* (439 €). PS4 + *KSF* + otro Dual Shock 4+ Cámara (499 €). Pero puede que se anuncien más...

PRIMERAS IMPRESIONES!

EGOS DE PS4

Juega desde el primer DÍA



RESOGUN

Lo nuevo de Housemarque (creadores de otros juegazos descargables en PS3 como *Dead Nation* o *Super Stardust HD*) es *Resogun*, otro "matamarcianos" en el que habrá que repeler una invasión alienígena usando un gran arsenal (láseres, misiles, bombas...). Gráficamente será espectacular, con un montón de elementos y efectos en pantalla. Habrá cooperativo, ránkings Online y será gratis en PSN+.



CONTRAST

Contrast será una aventura desarrollada por Compulsion. Nos sumergirá en una surrealista versión del París de los años 20 en un desarrollo que mezclará plataformas y puzzles. Las protagonistas serán Didi y Dawn. Una es de carne y hueso y la otra es su amiga imaginaria que puede operar como sombra. La clave estará en manipular el entorno para crear sombras y avanzar. También será gratis si eres de PSN+.



THE PLAYROOM

The Playroom es una aplicación de realidad aumentada que vendrá preinstadada en la consola, aunque para que funcione deberemos comprar tener la cámara (no incluida). Algunos minijuegos de The Playroom serán descargables gratuitos y otros serán de pago. Nosotros ya hemos probado una futurista versión de *Pong* y hemos jugado con un simpático robot que reacciona a nuestros estímulos.

KILLZONE SHADOW FALL

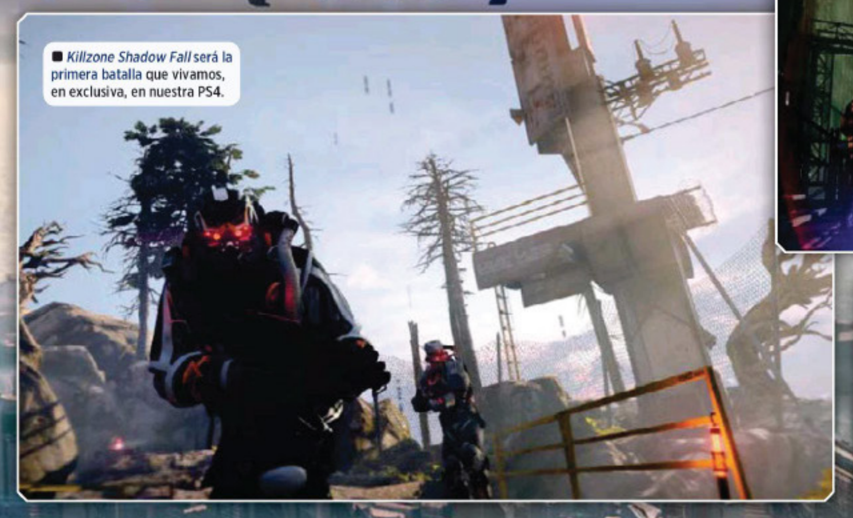
LA MEJOR MANERA DE **ESTRENAR** TU PS4



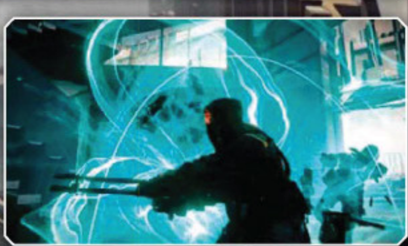
Género:
SHOOTER
Desarrollador:
GUERRILLA GAMES
Editor:
SONY
Lanzamiento:
29 NOVIEMBRE
Precio:
69,95 €

Killzone lleva años siendo uno de los estandartes de las consolas de Sony y en esta ocasión, *Shadow Fall* se ha convertido por méritos propios, y por el retraso de *DriveClub*, en el título exclusivo estrella del lanzamiento de PS4. Los holandeses de Guerrilla Games nos invitaron a sus oficinas en Ámsterdam para probar de primera mano cómo es la nueva generación de Sony. *Shadow Fall* supondrá una vuelta a los orígenes de la saga, revisitando el planeta Vekta de la primera entrega 30 años después de lo sucedido en *Killzone 3*. La ciudad abarcará unos 24 km de escenarios, en dónde pasaremos un poco más de la mitad de la aventura. Los helghast viven allí como refugiados, aunque un gigantesco muro les separa de los vektans, igualito que en el Berlín de la posguerra. En este tenso ambiente de Guerra Fría nos pondremos en la piel de Lucas Kellan, un agente de la ISA que debe inclinar la balanza de la guerra del lado de los vektans. Eso sí, los límites entre ambos bandos estarán más difuminados que nunca e incluso nos llegaremos a preguntar si nuestras acciones son las correctas. Antes de ponernos a jugar, y aunque el equipo de Guerrilla trató de que fuéramos al grano, no pudimos evitar ponernos a contemplar el espectacular escenario que nos rodeaba. Empezamos a entender de qué va esto de la nueva generación. La distancia de dibujado será asombrosa y lo que vemos a lo lejos no será un modelo plano o vacío que simula una ciudad, será una ciudad completamente en 3D. Los efectos gráficos, como los ultrarrealistas reflejos sobre todo tipo de superficies, algo imposible de ver en la actual generación. La iluminación también resultará asombrosa y, como ya sabéis, la resolución nativa será de 1080 p lo que le otorgará una nitidez y definición inédita en PS3, aunque la campaña seguirá corriendo a 30 fps.

Las refriegas serán tan directas, rápidas y espectaculares como siempre aunque las posibilidades se multiplicarán en esta nueva aventura. Gracias al "eco táctico" podremos localizar a los enemigos incluso a través de las paredes, aunque lo más útil será nuestro fiel escudero, el "búho", un robot volador. Le daremos órdenes usando el panel táctil del dualshock 4, lo que nos resultó cómodo y muy preciso. Nuestro robótico camarada tendrá 6 habilidades: atacar a los enemigos, piratear dispositivos helghast, crear un escudo que nos proteja, aturdir a nuestros rivales, reanimarnos si hemos caído en combate (y si llevamos un kit de adrenalina) e incluso echarnos un cable (literalmente) hasta un punto bajo nuestros pies para lanzarnos en tirolina. »


■ *Killzone Shadow Fall* será la primera batalla que vivamos, en exclusiva, en nuestra PS4.







La cantidad de habilidades hará que los combates sean los más completos de toda la saga.

Miembros de la ISA nos acompañarán, aunque nosotros "partiremos el bacalao".

Los ciudad de Vekta estará dividida por un muro que separará a helghast y vektans.

Los efectos gráficos, como la iluminación o la física de los materiales, serán asombrosos.

***KILLZONE SHADOW FALL* SERÁ UNO DE ESOS JUEGOS CON LOS QUE PODRÁS CHULEAR DE CONSOLA. ASÍ ES PS4, ¿TÚ TIENES UNA?**

¿Qué tiene de NEXT GEN?

Aunque aquí os detallamos los ejemplos más claros de cómo aprovecha las cualidades de PS4, también habrá mejoras más allá de lo audivisual. Por ejemplo, podremos descargar el juego y jugar mientras continúa bajándose en segundo plano. Una vez aguantado el primer minuto y medio de carga, no volveremos a sufrir ninguno en todo el juego y habrá mucha menos latencia entre la pulsación de los botones y su consecuencia en pantalla.

GRÁFICOS
Resolución nativa de 1080p, 30 fps en la campaña y 60 en el multijugador, reflejos increíblemente realistas, modelos que parecen personas y más efectos de partículas de los que puedas llegar a imaginar.

DUAL SHOCK 4
El uso del panel táctil será sencillo y muy cómodo, pero lo mejor será la precisión de los dos sticks analógicos. Los shooters en consola no volverán a ser lo mismo.

SONIDO
Los efectos estarán interconectados. Si escuchamos a unos pájaros piar y disparamos los oiremos salir volando. Los disparos sonarán distinto dependiendo de las superficies sobre las que reboten sus ondas.

La banda sonora contará con dos compositores, uno para los vektans y otro para los helghast.

» Eso sí, no podremos usarlo ilimitadamente ya que tendremos que esperar un período de enfriamiento antes de que pueda volver al lío. Entonces, ¿seremos máquinas imparables de aniquilar helghast? No, porque nuestros enmascarados rivales también se parapetarán tras un escudo o colocarán torretas de posición, por ejemplo. En cuanto al desarrollo del juego, lo cierto es que habrá zonas más amplias e incluso varias maneras de llegar a un mismo punto pero, salvo en la primera parte de la demo, no tuvimos una verdadera sensación de libertad para explorar. Habrá que esperar a jugarlo más en profundidad, durante las más de 10 horas que durará la campaña, para salir de dudas. Para amenizar la exploración, eso sí, podremos buscar todo tipo de coleccionables, como archivos de audio que amplían nuestro conocimiento de la trama, dossieres de información e incluso divertidos cómics helghast. El multiugador será otra de las claves de *Shadow Fall*. Los modos que probamos, para 16 jugadores (aunque podrán llegar a ser 24), no nos parecieron ningún prodigio de originalidad, con las manidas capturas de bandera, el control de territorios o las partidas a muerte con una sola vida, aunque la verdad es que no hizo ninguna falta ya que las batallas nos resultaron tremendamente divertidas. Elegiremos entre tres clases básicas de personaje, cada una asociada a una de las habilidades del "búho" (además de contar con un arsenal distinto). La clase de apoyo podrá reanimar a compañeros caídos, la de asalto creará escudos y la de explorador podrá volverse invisible, por ejemplo. Otra grata sorpresa fue comprobar que todas las armas y habilidades estarán desbloqueadas desde un principio, sin necesidad de que acumulemos experiencia para poder usarlas. Eso sí, los jugadores de mayor nivel podrán desbloquear nuevos accesorios para las armas. El juego vendrá con 10 mapas multijugador de serie, pero lo mejor es que todos los nuevos mapas serán completamente gratuitos, una iniciativa que no podemos más que aplaudir. Dicen que los últimos serán los primeros y la verdad es que desarrollar un juego para el lanzamiento de una nueva plataforma puede resultar una importante desventaja. Sin embargo, nuestras primeras sensaciones con *Killzone Shadow Fall* han sido muy positivas. Nos ha sorprendido su nuevo apartado artístico, mezcla de entornos coloridos y naturales con los tonos oscuros y la arquitectura industrial de los helghast. Su trama, además, parece que estará mucho más trabajada que en anteriores entregas y las nuevas habilidades de combate y las de nuestro dron elevarán muchos enteros las posibilidades tácticas de las batallas. Eso sí, habrá que esperar a nuestro análisis para descubrir hasta qué punto *Killzone Shadow Fall* resulta un juego brillante o no pero, por ahora, nos ha dejado con la sensación de que será uno de esos juegos que enseñarás orgulloso a tus amigos para demostrarles lo guapa que está tu nueva PS4.

PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Su increíble apartado gráfico, sus nuevas posibilidades de combate y una trama más redonda que nunca pueden convertirlo en un grande de los inicios de PS4.

Qué nos ha contado GUERRILLA



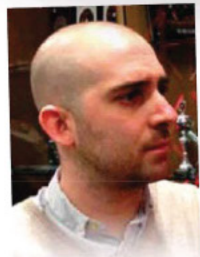
ANGIE SMETS: Productora ejecutiva

"Nos encanta trabajar en un entorno tan creativo como Ámsterdam, lo malo es que no hay muchos estudios de videojuegos". "Sony nos da muchísima libertad para hacer los juegos a nuestro estilo". "En *Killzone 1* el objetivo era lo técnico, ahora nos centramos más en lo jugable". "No creo que *Killzone* compita con *CoD* o *Battlefield*, más bien compiten entre ellos".



ARJAN BAK: Director de arte

"La gran diferencia con otros shooters es que en *Shadow Fall* no te sentirás como en una montaña rusa que te lleva de un lado a otro sin que tú hagas nada". " Zbrush, el sistema de modelado de personajes, es una bendición para los artistas". "Hemos abandonado un poco las referencias a la Segunda Guerra Mundial modernizándolas sin que pierdan su esencia".



DAN CALVERT: Director de arte

"El diseño de Vekta es tan bucólico porque necesitamos transmitir la sensación de que es tu hogar, un lugar por el que quieres luchar". "Aunque nos hemos basado en los inicios de la saga y el universo de *Killzone 1*, lo hemos rediseñado todo de cero". "Lo mejor de PS4 es que no tenemos que limitarnos tanto artísticamente, podemos crear lo que queremos".



Nuestro robot colega nos sacará de más de un apuro gracias a sus habilidades. ¡A por ellos Toby!

El modo multijugador alcanzará los 24 jugadores simultáneos. Tendrá 10 mapas incluidos y los futuros serán gratuitos.

El argumento mostrará, por primera vez, el modo de vida de los helghast, sus motivaciones...

HERMEN HULST: Director de Guerrilla

"Trabajar con PS4 ha sido un sueño para nosotros, es mucho más fácil desarrollar un juego para ella". "Yo decidí que *Killzone Shadow Fall* fuera un juego de lanzamiento de PS4, no Sony". "Mi primer trabajo en la industria fue en marketing de Ubisoft, con *Rayman*". "Hemos hecho un gran trabajo gráfico pero está claro que otros estudios lo superarán en el futuro".

MICHIEL VAN DER LEEUW: Dtor. técnico

"Encontrar el balance entre potencia gráfica y no llenar demasiado la pantalla de efectos es complicado". "Nuestra IA hace cosas estúpidas porque eso es más divertido que estar muriendo una y otra vez". "Para un estudio indie va a ser mucho más fácil crear juegos con una gran calidad gráfica en PS4".

STEVEN TER HEIDE: Director del juego

"Desde luego a ti te disparan, así que tú también les disparas, pero poco a poco empiezas a preguntarte: ¿matarlos a todos es la solución? ¿son de verdad tan malos?". "La mejor manera de demostrar que programar en PS4 es más fácil es mostrar el juego y que la gente vea lo que hemos logrado en 2 años y medio". "Yo no asumiría que vayamos a controlar a Echo".

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

TRAS CONQUISTAR PS3, LOS ASESINOS PREPARAN SU ABORDAJE EN PS4



Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **29 DE NOVIEMBRE**
Precio: **69,95 €**

Después del sorprendente retraso de *Watch Dogs* (ya sabéis que iba a ser juego de lanzamiento y que se ha retrasado hasta la próxima primavera, no sólo en PS4 sino también en el resto de versiones), la gran esperanza blanca de Ubisoft de cara al estreno de la nueva consola de Sony enarbola, paradójicamente, una bandera negra. Y es que, *Just Dance 2014* aparte, *Assassin's Creed IV* se postula como la mejor opción de la compañía gala para inaugurar nuestras flamantes PS4. Y ahora estaréis pensando: "pero si también sale en PS3". Vale, es cierto. Pero cuando lo veáis en PS4 y os acostumbréis a sus gráficos, no querréis volver a los de PS3. Y es que, sin haber una diferencia abismal entre ambas versiones, detalles como los efectos de luz o todo lo que tiene que ver con el agua (con especial mención para las tormentas), está mucho mejor acabado. Otro detalle en el que nos hemos fijado son las sombras, mucho más suaves y "naturales".

Por lo demás, ya sabéis que *ACIV* nos sumergirá de lleno en una historia de piratas en el mar del Caribe en el año 1715. Su protagonista, Edward Kenway, es un capitán pirata más preocupado de "forrarse" que de la guerra oculta contra los templarios. De hecho, en el presente se "aparcará" la historia de Desmond para ofrecernos el punto de vista subjetivo (nunca mejor dicho) de un empleado de Abstergo, aunque también habrá apariciones sorprendentes de personajes ya conocidos...

Pero el grueso del juego lo pasaremos en el mar. Según nos dijeron sus creadores, el 60% del desarrollo nos lo pasaremos a bordo de nuestro barco Jackdaw, que podremos mejorar (con más resistencia, más capacidad, más potencia de fuego...) de un modo casi paralelo a nuestro protagonista Si os somos sinceros, al principio temíamos que nos fuéramos a cansar de tanto navegar. Pero la verdad es que todo el tema naval (las batallas, los abordajes, ampliar la tripulación, persecuciones en barco...) estará muy bien integrado en el juego. Y supone un verdadero soplo de aire fresco, ya que el 40% restante es una aventura de acción muy en la línea de las anteriores entregas de la serie: misiones principales, tareas optativas como Contratos de Asesino o robar mensajeros, "coleccionables" como encontrar cofres o trepar por las atalayas... Aunque también habrá novedades, como secciones submarinas o pesca de distintos escualos y ballenas a golpe de arpón. Un gran doblaje al castellano será la guinda para otra gran aventura de acción que se prepara para abordar PS4 con la misma fuerza con la que ha conquistado PS3.

PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Aunque sea un juego "puente" (es decir, que sale también en PS3), los retrasos de *Watch Dogs* y *DriveClub* hacen que *ACIV* gane protagonismo en este estreno.

ASSASSIN'S CREED IV EN PS4 MARCARÁ LA DIFERENCIA CON UN APARTADO GRÁFICO SUPERIOR, QUE SERÁ LA GUINDA PARA UNA AVENTURA COLOSAL.



ACIV será una aventura de acción ambientada en el mar del Caribe en 1715 y protagonizada por Edward Kenway, el abuelo de Connor de *ACIII*.

Visitaremos lugares reales en nuestro periplo, como La Habana, Kingston y Nassau.

Las misiones submarinas son otra de las novedades. Ándate con ojo con los tiburones y demás fauna...

Las batallas navales serán una pieza clave. Si vencemos podemos abordar el barco o bien hundirlo.

Tendremos libertad para navegar y explorar islas. ¡Cuidado con los ocelotes!

¿Qué tiene de NEXT GEN?

Pues aunque el desarrollo será idéntico al de PS3, detalles como las sombras, la iluminación o la recreación del agua (con mención especial para las tormentas) será muy superior en la versión PS4 de *Assassin's Creed IV*. También hay que tener en cuenta otras opciones inherentes a la nueva consola, como el juego remoto en PS Vita o la comodidad del panel táctil del Dual Shock 4 a la hora de movernos por el enorme mapeado que presentará el juego.

Los efectos de iluminación y la recreación del agua serán realmente impresionantes en la versión PS4 de *Assassin's Creed IV*



FIFA 14

EL NUEVO ESTADIO DE EA SPORTS ABRE SUS PUERTAS AL FÚTBOL



Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA SPORTS VANCOUVER**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **29 DE NOVIEMBRE**
Precio: **71,95 €**

Durante el último lustro la saga *FIFA* ha dado sucesivos pasos de gigante para convertirse en la más alabada del género futbolístico. Tomando la base jugable que tanto ha triunfado en PlayStation 3, EA Sports presionará en todo el campo de la nueva generación desde el primer minuto de juego. Lejos de ser un "port", el título tendrá una apariencia totalmente nueva, construida con Ignite Engine, un motor gráfico del que también harán gala *NBA Live 14* o *Madden NFL 25*. Dicha tecnología se traducirá en tres elementos esenciales: la IA de los jugadores, su movimiento real y la viveza del entorno.

La mayor inteligencia de los futbolistas no significará una mayor dificultad, sino que afectará a su forma de afrontar las jugadas, especialmente en las luchas por la posesión. Así, los jugadores preverán siempre lo que va a suceder, usando los brazos para evitar un choque o levantando los pies en el último momento para evitar la tarascada de un rival. Por su parte, el movimiento real de los jugadores llegará de la mano de decenas de animaciones inéditas, que se han podido incluir gracias a la mayor memoria de PlayStation 4. Gracias a ellas habrá una mayor variedad de tiros, disparos y quiebros. La mejoría se notará, particularmente, en los balones aéreos, a los que podrán acudir más de dos jugadores (no como antes), con un mayor control sobre sus movimientos y su potencia.

El aspecto ambiental será otra de las grandes novedades de este estreno generacional. En general, la apariencia visual será mucho más realista, a lo cual contribuirá en buena medida el público recreado en 3D (aunque seguirá habiendo modelos clónicos). La continuidad de los partidos será mayor que nunca, gracias a la introducción de nuevas figuras, como los recogepelotas. Las presentaciones de los encuentros y las repeticiones contarán con un nuevo sistema de cámaras, que las harán más cercanas a una retransmisión televisiva. Así, ya no se mostrarán sólo los goles y las sustituciones, sino también otras acciones, como los regates o las entradas peligrosas. El parecido de los jugadores, muy considerable, apenas variará respecto a lo visto en PS3, aunque el grado de detalle será mayor.

LOS MODOS DE JUEGO SERÁN LOS MISMOS QUE EN PS3: CARRERA, ULTIMATE TEAM, TEMPORADAS, JUEGOS DE HABILIDAD...

El ambiente de los estadios será uno de los puntos donde más se note el cambio a PS4.

La biomecánica estará mejor recreada que nunca, con mayor variedad de tiros y pases.

¿Qué tiene de NEXT GEN?

La jugabilidad es muy similar a la de las últimas entregas, pero el nuevo motor gráfico da lugar a una gran variedad de animaciones nuevas, que hacen que las jugadas sean mucho más verídicas. La mejoría más notoria se observará en la viveza del entorno, ya que el público estará recreado en 3D, habrá recogepelotas en las bandas, algunos estadios tendrán recreada hasta la fachada exterior... Es un juego distinto.



■ Quienes tengan la versión de PS3 podrán actualizar a la de PS4 si llevan el juego "viejo" a ciertas tiendas y pagan un plus de 14,95 euros.

■ La licencia incluirá unas treinta ligas: España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Argentina...

■ La lucha por la posesión será más real, ya que los jugadores tratarán de evitar las colisiones.

■ La presentación de los partidos variará cada vez, centrándose, por ejemplo, en distintos jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Se nota que no es un mero "port" de la versión de PS3. El control es muy similar, lo cual es bueno, pero gráficamente el Ignite Engine aporta savia gráfica nueva.

KNACK

BUSCANDO RESUCITAR LOS "PLATAFORMAS DE ACCIÓN" EN PS4



Género: **PLATAFORMAS/ ACCIÓN**
Desarrollador: **SONY JAPAN STUDIO**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **29 DE NOVIEMBRE**
Precio: **69,95 €**

Tradicionalmente, las consolas de sobremesa de Sony siempre han tenido buenos "plataformas de acción". En PSone tuvimos los *Crash Bandicoot* y *Spyro* (aunque sus últimas entregas no estuvieran a la altura de las primeras) y en PS2 los *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*. Puede que en PS3 este "género" haya perdido fuelle, pero para que esto no pase en PS4 está Mark Cerny, un diseñador que ha estado involucrado en todos los títulos anteriormente citados y que, además de ser el "arquitecto" de PS4, ha sacado tiempo para dirigir un juego que busca recuperar la filosofía de todos esos títulos, pero a la vez aprovechando las peculiaridades de la nueva consola. Y así nace *Knack*, una colorida aventura que mezclará combates, saltos y puzzles protagonizada por una especie un robot con la capacidad de adherir a su cuerpo objetos que lo harán crecer de tamaño. Y no sólo eso, ya que determinados materiales nos otorgarán habilidades especiales (como volvernos invisible), unas cualidades que necesitaremos para combatir contra los goblins, unas criaturas verdes que serán la principal amenaza de la humanidad en el futuro, que no la única. Y es que parece que algún humano no será "trigo limpio" y también intentará aprovechar la guerra contra los goblins para sus propios fines... Así pues, aparte de las referencias plataformeras a los *Ratchet*, *Jak* y compañía, *Knack* también se ha fijado en *Katamari Damacy* (por aquello de crecer adhiriendo objetos del entorno). Además, presentará un sistema de lucha que no tendrá nada que envidiar a cualquier juego de acción, con movimientos de evasión a lo *God of War* y peleas que, pese a su estética infantil, tendrán su miga. De hecho, para que los más pequeños (o los menos hábiles) no lo pasen mal, se ha implementado una opción cooperativa en la que el segundo jugador manejará una versión metálica de este robot y nos echará una mano en las peleas (y que puede entrar y salir en cualquier momento de la partida). Y todo sin olvidar otros aspectos como el sigilo, la exploración de entornos (con sus zonas ocultas, sus coleccionables...). No os dejéis engañar por su estética y probadlo. Ya veréis como la propuesta de *Knack* os sorprenderá más de lo que esperáis.

KNACK QUIERE RETOMAR EL ESPÍRITU DE SERIES COMO JAK & DAXTER, RATCHET & CLANK O SPYRO... PERO EN LA "NEXT GEN".

Knack combinará combates, saltos y puzzles en un desarrollo que promete ser entretenido.

En cualquier momento de la partida, un segundo jugador podrá entrar a ayudarnos.

¿Qué tiene de NEXT GEN?

No os vamos a engañar: los gráficos de *Knack* no sólo no explotan todo el potencial de PS4 sino que podrían pasar por los de un buen juego de PS3. Pero en este primer contacto sí hemos notado ya pequeños detalles, como escuchar por el altavoz del Dual Shock 4 ciertos efectos sonoros. Bueno, y tendrá el juego remoto, claro, aunque no pudimos probarlo. Es decir, que podremos jugarlo en la pantalla de PS Vita.



■ Cada vez que nuestro robot crezca, escucharemos los efectos sonoros que acompañan a este "crecimiento" por el altavoz del Dual Shock 4 .

■ El simpático y muy colorido apartado gráfico recuerda a las mejores pelis de animación.

■ En *Knack* el tamaño importa. Podremos adherir materiales a nuestro robot para que crezca.

PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Aunque su concepto y su estética "infantil" pueda echar atrás a muchos, a la hora de jugar los primeros compases nos han parecido muy divertidos.

BATTLEFIELD 4

SEMBRANDO UNA NUEVA SEMILLA BÉLICA EN EL **CAMPO DE BATALLA**

Género:
SHOOTER
Desarrollador:
DICE
Editor:
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento:
29 NOVIEMBRE
Precio:
71,95 €
Precio Ed. Especial:
79,95 €

Dos años después de su última aparición, *Battlefield* volverá a la acción con una entrega que dará lo mejor de sí misma en PS4, en comparación con la versión "minimalista" de PS3. La campaña nos trasladará hasta Oriente Medio y el protagonismo correrá a cargo de Recker, un soldado del escuadrón Tombstone, enviado a Azerbaiyán para obtener una información. Sin embargo, pronto nos veremos inmersos en un conflicto en el que tomarán parte Rusia y China. El desarrollo será bastante lineal, pero habrá ciertos toques de "sandbox", ya que en ocasiones habrá libertad para actuar de diversas formas: utilizando vehículos, rompiendo elementos del entorno para sorprender a los enemigos...

Como en todo shooter que se precie, el multijugador tendrá un peso gigantesco. En total podrán concurrir hasta 64 jugadores, una cifra de escándalo, que llevará aparejados unos escenarios de un tamaño descomunal. Para el momento del lanzamiento ya hay confirmados diez mapas (en Shanghái, una isla o una zona montañosa), pero se irán añadiendo más, pues ya hay cinco DLC confirmados... Los modos de juego serán siete en total: Conquista, Dominación, Obliteración, Desactivación, Asalto, Duelo a muerte por equipos y Duelo a muerte por pelotones. El estilo de juego será muy estratégico y pausado, lo que obligará a pensarse muy bien cada movimiento. Además, habrá hasta veinticinco vehículos, como tanques, todoterrenos, lanchas, motos de agua, helicópteros o cazas, lo que añadirá otro nivel a las refriegas.

El juego estrenará el motor gráfico Frostbite 3, que dará lo mejor de sí con los efectos de destrucción y el dinamismo de los entornos. Así, podremos derribar un edificio, reventar una presa, hacer encallar un portaaviones, levantar bolardos para cerrar el paso a los vehículos, destrozar un pilar de carga para provocar la caída de un techo... Otros cambios sucederán por sí solos, como una tormenta que de repente provoque una marejada (que permitirá ocultarse tras las olas, si vamos en moto de agua). Lo mejor es que, a diferencia de la de PS3, la versión de PS4 irá a 60 fps. No será la única diferencia: las segundas pantallas, a través del sistema Battlescreen, sólo serán compatibles con la nueva consola.

PRIMERA IMPRESIÓN:
EXCELENTE
Está llamado a ser el gran referente de la nueva generación para las partidas online, al menos en los primeros meses. El aspecto del motor Frostbite 3 quitará el hipo.

EL MULTIJUGADOR ONLINE SERÁ MUCHO MEJOR EN PS4: 64 JUGADORES, 60 "FRAMES" POR SEGUNDO, COMPATIBILIDAD CON SEGUNDAS PANTALLAS...



■ La cantidad de efectos en pantalla será enorme y la fluidez estará garantizada, gracias a la tasa de 60 "frames" por segundo.

■ La tecnología Levolution se traducirá en entornos dinámicos que condicionarán las refriegas.

■ Los vehículos, por tierra, mar y aire, serán esenciales tanto en la campaña como en el multijugador.

■ Habrá cuatro clases de soldados, cada una con un estilo de juego muy marcado: ingeniero, asalto, apoyo y reconocimiento.

¿Qué tiene de NEXT GEN?

De los juegos que verán la luz en PS3 y PS4, *Battlefield 4* será de los que más varíe entre una versión y otra. En la nueva generación el número de jugadores será de 64, en lugar de 24. Teniendo en cuenta que los modos y los mapas serán los mismos, en comparación los de PS3 se verán muy vacíos. Asimismo, el rendimiento del motor gráfico Frostbite 3 será también infinitamente mejor: correrá a 60 fps, en vez de a 30 fps, y la destrucción lucirá mucho mejor.

■ Battlefield 4 es un shooter que está pensado para la "next gen", a diferencia de otros multiplataformas de la primera hornada de PS4.

NBA 2K14

DIRECTO A POR EL ANILLO EN SU PRIMERA TEMPORADA EN PS4

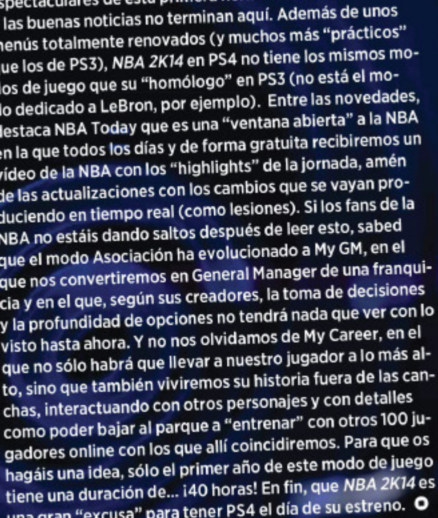


Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **VISUAL CONCEPTS**
Editor: **2K SPORTS**
Lanzamiento: **29 DE NOVIEMBRE**
Precio: **69,95 €**

Normalmente en los juegos "puente" entre generaciones, la versión "next gen" suele ser lo mismo que la versión de la consola precedente pero con mejores gráficos y, como mucho, algún detallito nuevo. Pero éste no será el caso de *NBA 2K14*. Este año en Visual Concepts se han pegado una "paliza a currar" de antología para redondear la versión PS3 del juego (que como ya habréis podido ver es la más completa de la saga) y para terminar a tiempo la versión de PS4, que no es un "port" de la versión de PS3. Es un juego totalmente nuevo, hecho de cero.

NBA 2K14 presenta tantas diferencias y mejoras que casi no sabemos ni por donde empezar. Estrenará un nuevo motor gráfico llamado EcoMotion, cuyo nombre hace alusión al movimiento pero también a las emociones que serán capaces de expresar los jugadores. Y es que la idea es que cada jugador conserve sus rasgos característicos en la pista, tanto en las jugadas como a la hora de gesticular, protestar, celebrar... Como nos ocurrió con *FIFA* en PS4, ya no tenemos la sensación de que los jugadores "patinan". Y la física de la pelota al botar es... impresionante. Tan impresionante como el nivel de detalle que exhibirá el juego en todos sus apartados: jugadores, equipaciones, las canchas (mención especial para la textura del parqué, todo lo relativo a la iluminación, el público (nada de modelos clónicos...). La verdad es que técnicamente es uno de los más espectaculares de esta primera hornada de PS4.

Y las buenas noticias no terminan aquí. Además de unos menús totalmente renovados (y muchos más "prácticos" que los de PS3), *NBA 2K14* en PS4 no tiene los mismos modos de juego que su "homólogo" en PS3 (no está el modo dedicado a LeBron, por ejemplo). Entre las novedades, destaca NBA Today que es una "ventana abierta" a la NBA en la que todos los días y de forma gratuita recibiremos un vídeo de la NBA con los "highlights" de la jornada, amén de las actualizaciones con los cambios que se vayan produciendo en tiempo real (como lesiones). Si los fans de la NBA no estáis dando saltos después de leer esto, sabed que el modo Asociación ha evolucionado a My GM, en el que nos convertiremos en General Manager de una franquicia y en el que, según sus creadores, la toma de decisiones y la profundidad de opciones no tendrá nada que ver con lo visto hasta ahora. Y no nos olvidamos de My Career, en el que no sólo habrá que llevar a nuestro jugador a lo más alto, sino que también viviremos su historia fuera de las canchas, interactuando con otros personajes y con detalles como poder bajar al parque a "entrenar" con otros 100 jugadores online con los que allí coincidiremos. Para que os hagáis una idea, sólo el primer año de este modo de juego tiene una duración de... ¡40 horas! En fin, que *NBA 2K14* es una gran "excusa" para tener PS4 el día de su estreno.

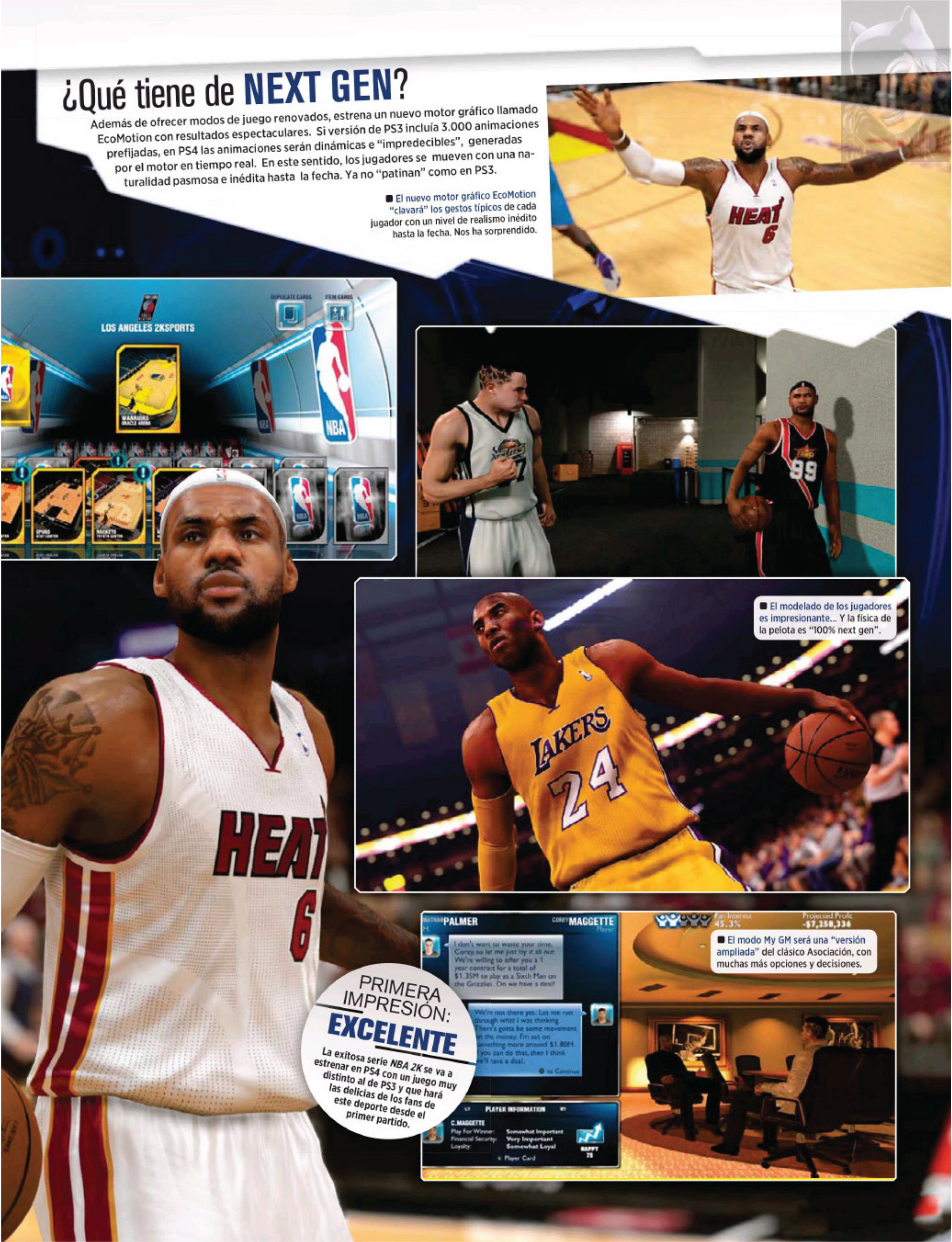


NBA 2K14 EN PS4 NO ES UN "PORT" DE LA VERSIÓN DE PS3. ES UN JUEGO HECHO DE CERO CON NUEVO MOTOR GRÁFICO, MODOS DE JUEGO DISTINTOS...

Ya está confirmado que los 14 equipos de la Euroliga estarán y los comentarios en castellano van en el disco, no en DLC como en PS3.

¿Qué tiene de NEXT GEN?

Además de ofrecer modos de juego renovados, estrena un nuevo motor gráfico llamado EcoMotion con resultados espectaculares. Si versión de PS3 incluía 3.000 animaciones prefijadas, en PS4 las animaciones serán dinámicas e "impredecibles", generadas por el motor en tiempo real. En este sentido, los jugadores se mueven con una naturalidad pasmosa e inédita hasta la fecha. Ya no "patinan" como en PS3.



El nuevo motor gráfico EcoMotion "clavará" los gestos típicos de cada jugador con un nivel de realismo inédito hasta la fecha. Nos ha sorprendido.

El modelado de los jugadores es impresionante... Y la física de la pelota es "100% next gen".

El modo My GM será una "versión ampliada" del clásico Asociación, con muchas más opciones y decisiones.

PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La exitosa serie *NBA 2K* se va a estrenar en PS4 con un juego muy distinto al de PS3 y que hará las delicias de los fans de este deporte desde el primer partido.

NEED FOR SPEED RIVALS

POLICÍAS Y CORREDORES ILEGALES SE CITAN EN LA CARRETERA



Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
GHOST GAMES
Editor:
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento:
29 NOVIEMBRE
Precio:
71,95 €

La saga de velocidad más prolífica de los últimos años formará parte de la parrilla de salida de PlayStation 4. Su nueva entrega correrá a cargo de Ghost Games, un nuevo estudio que se ha nutrido de muchos ex integrantes de Criterion, el grupo que se encargó de los geniales *Hot Pursuit* y *Most Wanted* aparecidos en 2010 y 2012, respectivamente. Precisamente, *Need for Speed Rivals* combinará los dos elementos esenciales de esas dos entregas: las persecuciones entre policías y corredores ilegales y la presencia de un enorme mundo abierto.

Redview County será el territorio donde se ambientará el título. El mapa tendrá un gran tamaño y constará de todo tipo de carreteras y caminos secundarios, por desiertos, bosques o montañas, para hacer la mala bestia a 300 km/h. Una de las grandes novedades será el sistema All-Drive, que romperá la tradicional barrera entre el modo Campaña y el multijugador. Así, mientras estemos jugando nuestra propia partida, además de con coches controlados por la IA, podremos cruzarnos con otros conductores "humanos", incluso si estamos en mitad de un evento. Se mantendrán también los récords del Autolog. Así, habrá radares, zonas de velocidad y saltos por todo el mapa, cada uno de los cuales se saldará, a nuestro paso, con un determinado registro que servirá para establecer una clasificación y picarnos con nuestros amigos.

Todos los vehículos del juego serán superdeportivos, pertenecientes a marcas como Ferrari, Lamborghini, Porsche o BMW. Para conducirlos con propiedad será fundamental saber hacerlos derrapar, ya que el control será muy arcade. De hecho, no todo se reducirá a conducir, sino que también habrá "armas", como pulsos electromagnéticos, minas, bandas de clavos, apoyo aéreo de helicópteros, barricadas... Además, las posibilidades de personalización de los coches serán considerables, ya que podremos ponerles todo tipo de vinilos y colores o modificar las llantas, a lo que se unirán las mejoras por subir de nivel.



Los efectos visuales serán más espectaculares en PS3.



El control arcade será igual en PS3 y PS4.



La barrera clásica entre la Campaña y el multijugador desaparecerá por completo.

¿Qué tiene de NEXT GEN?

El desarrollo será exactamente igual en PS4 que en PS3. Gráficamente, se verá mejor, pero nada que sea demasiado relevante. Sí es de esperar que las funciones sociales, ejemplificadas en el Autolog y el sistema AllDrive, se exploten más en la "next gen", seguramente con un mayor número de usuarios simultáneos.



CALL OF DUTY GHOSTS

EL **REY DEL TIROTEO BÉLICO** SE SACUDIRÁ TODOS SUS FANTASMAS



Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **INFINITY WARD**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **29 NOVIEMBRE**
Precio: **72,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **119,95 €**

La "llamada del deber" ha sido una de las sagas más rompedoras de la generación de PS3, pero ya tenía ganas de trasladar todo su arsenal de combate a un nuevo campo de batalla. El estreno en PS4 irá acompañado de un cambio de tercio argumental, pues el juego iniciará un nuevo marco, una vez acabada la subsaga *Modern Warfare*. Esta vez nos encontraremos con una versión decadente de los Estados Unidos, apartados de la hegemonía mundial hace diez años por una fuerza invasora a la que deberemos hacer frente como miembros de los Ghosts, un pequeño grupo de resistencia. Así, aunque los tiros seguirán siendo la piedra angular, cobrarán mayor relevancia la infiltración y el sigilo, ejemplificados en Riley, un pastor alemán al que podremos controlar en algunas misiones para que allane el camino a nuestro pelotón. También habrá incursiones submarinas y en el espacio.
Sin embargo, el núcleo duro del juego corresponderá, como siempre, al adictivo multijugador, que permitirá batallas de hasta doce jugadores. El control será más frenético que nunca, gracias a la introducción de nuevos movimientos para saltar las coberturas o tirarse al suelo. Entre los modos de juego, habrá viejos conocidos, como Duelo a muerte por equipos o Baja confirmada, pero también habrá novedades, como Search and Rescue (ganará el equipo del último soldado que quede en pie), Blitz (una variante de Captura la bandera, pero con bases que habrá que penetrar) y Cranked (la velocidad de movimiento se multiplicará al derribar enemigos, pero el personaje explotará si no matamos a nadie en los segundos sucesivos). También estará Asalto, con varios modos cooperativos.
Gráficamente, el motor será una revisión del de los últimos años, pero se incluirán elementos de destrucción.

■ Si alguien tiene ya la versión de PS3, podrá "actualizar" a la de PS4 (digital) por 9,99 euros.

PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA
No presentará grandes cambios respecto a la versión de PS3, pero su frenético multijugador será aval más que suficiente para atraer a infinidad de usuarios.

■ Técnicamente no supondrá un salto realmente importante. Recuerda a *Modern Warfare 3*.



¿Qué tiene de NEXT GEN?

Como en casi todos los juegos multiplataforma del lanzamiento de PlayStation 4, el nuevo shooter de Activision tendrá el mismo desarrollo en las dos generaciones. En ambos casos, el juego irá a 60 fps, si bien el grado de detalle será algo superior en la versión para PS4, que tendrá una resolución de 1080p.



LOS **FREE TO PLAY** QUE PUEDES JUGAR EN PS3 Y PS VITA

JUEGA GRATIS

DISFRUTA DE TUS CONSOLAS SIN SOLTAR UN EURO

PlayStation Store oculta un montón de juegos gratuitos, que cada vez son más completos, complejos e interesantes. Aquí os enseñamos los mejores F2P para PS3 y PS Vita

■ Como en la serie, *Spartacus Legends* nos lleva a la arena de los gladiadores buscando ser el campeón de Capua

PS3 | UBISOFT | 2.2 GB | 1-2 JUGADORES

Spartacus Legends

Inspirado en la sangrienta serie de TV, este free to play nos invita a gestionar el ludus y también a pelear en la arena.

Seguro que recordáis la serie de TV "Spartacus", emitida en España por Canal + y Cuatro, que narra las vivencias de Espartaco desde sus inicios como gladiador. Pero este juego, lejos de centrarse en la rebelión que este personaje lideró después, se centra en el ludus de Batiato donde empezó a forjarse su carácter luchador. *Spartacus Legends* tiene dos partes, una de "gestión", en la que tendremos que reclutar gladiadores, mejorar a los que tenemos ganando peleas y equipándoles con mejores armas y equipo y recorrer y triunfar en las distintas zonas y arenas de Capua; y en la otra pisaremos directamente la arena en combates 1 vs 1 contra la CPU u online, con un completo sistema de combate (tres botones de ataque más otro de agarre, bloqueo y la posibilidad de rodar para eludir los ataques del rival). Y por supuesto sangre, mucha sangre... aunque gráficamente es bastante "pobretón". ○



- **MICROPAGOS:** desde 4,99 € a 149,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** monedas de oro: la moneda del juego para comprar armas, equipo...
- **PICARÁS SI...:** te gusta la serie de TV y los juegos de lucha. Aunque hay F2P de lucha mejores...





■ También hay que gestionar el ludus comprando nuevos gladiadores, mejorando sus habilidades y equipo...

» Wake up Club

PS VITA | SONY | 105 MB | 12 JUGADORES

Esta aplicación convierte tu PS Vita en un despertador que puedes personalizar como quieras. Además, podrás competir con otros 12 jugadores que se despierten a la misma hora que tú: a ver quién toca primero su avatar cuando suene la alarma. Un aliciente más para despertarte si eres de los que remolonean en la cama. Échale un ojo, merece la pena. ○



» Imaginstruments

PS VITA | SONY | 60 MB | 1 JUGADOR

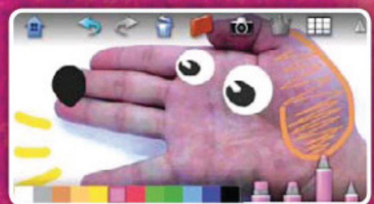
Nos permitirá componer nuestra canciones mezclando 6 pistas y añadiendo efectos, cambiando el tono y el ritmo... Luego, podremos aplicar filtros a nuestras composiciones. ○



» Plaza de pintura

PS VITA | SONY | 100 MB | 6 JUGADORES

Una aplicación que convierte la pantalla de Vita en un lienzo en blanco en el que podremos dibujar lo que queramos, o retocar fotos que tengamos en la consola, usando varios pinceles y diversos colores. Y podremos comparar nuestras creaciones con las de los amigos. ○



» Plaza de pintura Plus

PS VITA | SONY | 600 MB | 6 JUGADORES

Es la evolución de *Plaza de Pintura*. Nos permite hacer prácticamente lo mismo, pero añade un gran componente social: podemos tuitear nuestros dibujos, invitar a otros a jugar a las "adivinanzas", intercambiar creaciones, jugar a completar un dibujo entre todos, participar en concursos... Tiene varios paquetes de DLC a 0.75€, que van desde plantillas para colorear a más colores y herramientas o pegatinas. ○

Tiene pocos personajes pero se compensa con la posibilidad de evolucionar sus habilidades.

Técnicamente está a la altura de los *Tekken* de pago, con un ligero toque cel-shading que le sienta muy bien.

PS3 | NAMCO BANDAI | 4 GB | 2 JUGADORES

Tekken Revolution

Desde julio está disponible en PS Store este *Tekken* que tiene todo lo que esperas del título, pero gratis.

Revolution es un *Tekken* en toda regla, con sus combos, sus contraataques, sus especiales y ese concepto tan técnico del combate que le ha convertido en emblema de PlayStation desde el lanzamiento de la primera consola de la Sony. Eso sí, esta versión de *Tekken* es 100% gratuita y eso se nota en sus opciones. No tiene muchos personajes, (aunque se van ampliando vía actualización) y sólo tiene 4 modos de juego: arcade (contra la consola, pero sin modo historia), partidas de ránking online, partidas no clasificatorias y entrenamiento. La gracia es el modo online, que va de maravilla. El negocio está en que para jugar necesitamos monedas, como si fuera una recreativa. Al empezar tenemos 2 monedas gratis para el Arcade y 5 para el Online. Además, tenemos tickets Premium que se obtienen al ganar combates y que también se pueden usar para jugar. Cuando se nos acaban las monedas tenemos dos opciones: esperar (60 minutos para el arcade y 30 para el online) o comprar paquetes de monedas en el Store. Sólo gastarás dinero si realmente te pica... Y puede hacerlo.

- **MICROPAGOS:** desde 0,99 € a 4,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** monedas para jugar.
- **PICARÁS SI...:** eres un impaciente y no quieres esperar para que las monedas se regeneren. Si te conformas con unos pocos combates...



Aunque el sistema de combate es muy técnico, como en todos los *Tekken*, se incluyen movimientos asequibles para los novatos.



PS VITA | BEATSHAPERS | 146 MB | 1 JUGADOR

BreakQuest: Extra Evolution Freemium

Un adictivo juego de habilidad que recupera la esencia del clásico *Arkanoid*, pero modernizada al máximo.

Esta revisión de *Arkanoid*, presenta una estética futurista que cambia los ladrillos clásicos por rebotadores, cajas giratorias y multitud de objetos que responden con una física muy lograda. La "raqueta" que movemos para devolver la bola puede adoptar diversas formas y adquirir habilidades al coger ítems (ser un imán, lanzar cohetes, disparar...). Se puede jugar con los paneles táctiles, con el acelerómetro o con el stick (lo más práctico).

- **MICROPAGOS:** desde 1,99 € a 6,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** bolas para jugar.
- **PICARÁS SI...:** se te acaban las "vidas" y no puedes esperar para terminar con alguno de sus originales escenarios.



No perder la bola (esa especie de punto de mira azul) y hacerla rebotar es el objetivo del juego.

Deberemos visitar nuestro mundo con frecuencia para corregir los desequilibrios: plantar más árboles, aumentar los carnívoros...

PS VITA | SONY | 283 MB | 1 JUGADOR

Ecolibrium

Jugar a ser dios nunca fue tan barato. Pero debes vigilar tus creaciones para que no se rompa el "ecolibrium".

Un simulador de escosistemas, que te permitirá crear y equilibrar mundos, habitándolos con extrañas y originales criaturas. Podrás intercambiar criaturas, plantas y artefactos con otros jugadores o encontrarlas en el mundo real gracias Near. Tendrás que estar atento y vigilar tu ecosistema con frecuencia para evitar los desequilibrios...

- **MICROPAGOS:** desde 0,29 € a 1,49 €
- **QUÉ COMPRAS:** paquetes de nuevas criaturas y vales de platino.
- **PICARÁS SI...:** el juego te engancha lo suficiente como para que las criaturas te parezcan pocas.



■ *Dust 514* es un shooter subjetivo que no sólo esta ambientado en el universo de *EVE Online* sino que está "conectado" con el MMO de PC

Dust 514

Bienvenidos a un shooter futurista bastante jugado y todo lo gratuito que tú quieras.

Este shooter subjetivo no sólo está ambientado en el universo de *EVE Online* sino que está conectado con éste, de tal manera que los resultados de las escaramuzas de *Dust 514* pueden influir en el devenir del MMO de PC. Antes de empezar, deberemos crearnos a nuestro personaje (hasta tres) eligiendo también entre una de las cuatro facciones disponibles (Minmatar, Ammar, Caldari y Gallente) y a partir de ahí, participaremos en distintos tipos de batallas online, como Emboscada (un "deathmatch" pero con elementos estratégicos), Escaramuza (atacar o defender un territorio) o Dominación (controlar un cañón para destruir la base enemiga). Todo esto es gratuito y al avanzar podremos mejorar a nuestros personajes, pero para acceder más rápidamente a dichas mejoras podremos realizar distintos micropagos.

■ Antes de empezar debemos crearnos un personaje, eligiendo entre cuatro facciones (Minmatar, Ammar, Caldari y Gallente).

- **MICROPAGOS:** desde 0,99 € a 49,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** packs trajes, armas y vehículos que no necesitarás entrenar y packs de Aurum, la moneda del juego.
- **PICARÁS SI...:** eres un impaciente y quieres conseguir las cosas más rápido.

PS3 | SONY | 4,6 GB | 1-10 JUGADORES

Uncharted 3 multijugador

Hace meses que Sony "liberó" el multijugador online de una de las mejores aventuras de PS3 para que todos puedan disfrutarlo aún sin tener *Uncharted 3*.

Si tienes *Uncharted 3* suponemos que ya has jugador a su multijugador. Pero si no lo tienes, desde hace meses podrás disfrutarlo "de gratis", sin necesidad de tener el juego. El único límite es que sólo puedes llegar a nivel 15. Luego podrás seguir jugando todo lo que quieras, pero para pasar de ahí y disfrutar de un montón de objetos exclusivos (como máscaras) o de sus opciones cooperativas, sí tendrás que "rascarte el bolsillo". En su momento, llegó a tener una comunidad de medio millón de jugadores...

- **MICROPAGOS:** desde 0,49 € a 2,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** elementos, máscaras y cabezas para personalizar a tu avatar, también la posibilidad de subir de nivel.
- **PICARÁS SI...:** si quieres superar el nivel 15 y ver todos los mapas y opciones cooperativas.





■ Acción de la buena es lo que encontraremos en el multijugador de *Uncharted 3*. Eso sí, la versión F2P no permite pasar del nivel 15 sin pagar...

Realidad aumentada

» Cliff Diving

PS VITA | SONY | 476 MB | 1 JUGADOR

Un simpático juego de realidad aumentada en el que tenemos que hacer que un saltador de trampolín ejecute precisos saltos. La posición del trampolín y de la piscina la marcarán las tarjeta de RA y para que Cliff no dé con sus huesos en el hospital, debemos coordinar distintos movimientos y pulsaciones de botones. La cosa se puede complicar de lo lindo...

- **MICROPAGOS:** 0,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** un nuevo escenario con 12 nuevos saltos.
- **PICARÁS SI...:** quieres más retos. Por 0.99 €...



» Fireworks

PS VITA | SONY | 315 MB | 1 JUGADOR

Donde coloquemos las tarjetas de realidad aumentada aparecerán edificios desde los que se lanzarán fuegos artificiales que nosotros deberemos hacer estallar tocando la pantalla. Cuanto más alto, mejor, cuantos más seguidos, mejor... Podemos comprar nuestras puntuaciones con las de otros jugadores y acceder a diversos modos de juego.

- **MICROPAGOS:** No tiene



» Table Football

PS VITA | SONY | 266 MB | 1-2 JUGADORES

Colocando las tarjetas de RA sobre cualquier superficie crearemos el campo, las gradas y el marcador. Después moveremos a los jugadores tocando la pantalla. En cada turno podremos hacer 3 movimientos: desmarques, pases, tiros... Se hace un poco farragoso debido que hay que mantener la consola enfocada sobre el campo y necesitamos bastante espacio para las tarjetas.

- **MICROPAGOS:** 0,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** un DLC con equipos, estadios, climas....
- **PICARÁS SI...:** quieres la opción de 4 jugadores.





■ *DC Universe Online* es un juego de acción multijugador masivo online que explota el universo DC Comics.

PS3/PS4 | SOE | 25,5 GB | MASIVO

DC Universe Online

Si te gustan los superhéroes y no has probado este "free to play", ya estás tardando...

Aunque tenga ya un par de añitos, *DC Universe Online* es uno de los "free to play" más completos y con una mayor comunidad de fans que lo siguen jugando, algo básico en un MMO. Éste juego de acción multijugador masivo nos propone crearnos un superhéroe con un editor realmente potente que nos permitirá elegir desde el tipo de piel o nuestro "traje" hasta el arma que usaremos, nuestro estilo de combate o la forma de movernos por el mundo (volando, de forma acrobática...). Una vez elegido nuestro avatar, participaremos en misiones en Gotham o Metropolis, que aunque no suelen ser muy variadas (básicamente llegar a un lugar, acabar con todos los enemigos que salgan a nuestro paso y enfrentarnos contra el "jefe" de turno), molan porque suele haber bastante gente jugando y cuentan con el añadido extra de que podemos pelear con o contra algunos de los superhéroes o villanos más famosos de DC Comics. En este sentido van los 9 DLC de pago, permitiéndonos disfrutar de misiones exclusivas con personajes que no veremos "de gratis", como Batman del futuro.

- **MICROPAGOS:** 9,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** hay 9 DLC, que incluyen nuevas historias y misiones y nuevos personajes y poderes.
- **PICARÁS SI...:** si te ha enganchado y eres fan de DC Comics y quieres profundizar en este universo.



■ Crea tu superhéroe o supervillano y pelea con o contra los personajes más famosos de DC: Batman, Superman, Flash...



PS VITA | SONY | 510 MB | 1-8 JUGADORES

Frobisher Says!

¿Tienes unos minutos? ¿No sabes a qué jugar? Saca tu Vita y échate unas risas: Frobisher dice que te diviertas.

Un juego descaradamente portátil. Se trata de una colección de minijuegos hilarantes, sin ninguna lógica ni sentido, ideados para sorprender. Estos minijuegos duran apenas segundos y nos enfrentaremos a ellos sin pausa, uno detrás de otro, con el objetivo de obtener la mejor puntuación. Y nos obligará a usar todas las características únicas de Vita: paneles táctiles, sensor de movimientos, micrófonos, cámaras... Muchas veces a la vez.

- **MICROPAGOS:** desde 1,49 € a 2,49 €
- **QUÉ COMPRAS:** nuevos minijuegos.
- **PICARÁS SI...:** sigues las instrucciones de Frobisher y se te hacen cortos los minijuegos iniciales.



■ Puedes compartir la diversión, con 7 amigos, pasando la consola. Espera a ver su cara...



■ Se puede jugar en vertical o como si estuvieras frente a la máquina. Y hay mesas de pago tan chulas como ésta.

PS3/PS VITA | ZEN STUDIOS | 388 MB | 1-4 JUGADORES

Zen Pinball 2

Si te gustan las clásicas máquinas de petacos, no te lo pienses más, con Zen Pinball 2 te lo pasarás en grande.

No sólo es un gran juego, sino que además te permite importar cualquier mesa que pudieras tener ya de *Zen Pinball* o de *Marvel Pinball* y como es cross goods si compras cualquier mesa extra podrás instalarla tanto en la versión de PS3 como en la de Vita. Incluye 4 mesas, lo que te garantiza diversión durante mucho tiempo.

- **MICROPAGOS:** desde 2,49 € a 9,49 €
- **QUÉ COMPRAS:** nuevos mesas.
- **PICARÁS SI...:** te apasionan los pinballs. Hay mesas basadas en casi todo lo que imagines, desde *Plantas contra Zombis* a "Star Wars".



■ Tras hacernos nuestro avatar, podemos lanzarnos a explorar distintas áreas temáticas, conocer gente, jugar con ellos....

PS Home

Tu segundo "hogar" está aquí con todo lo que necesitas para divertirte.



■ Explorar el periodo Edo japonés o el callejón Diagon de Harry Potter o comprarnos un Casino son sólo tres cosas que podemos hacer en Home.

Concebido como un punto de encuentro para fans y también como un escaparate para muchísimos productos PlayStation, en *Home* nos podemos pasar las horas muertas conociendo gente, explorando áreas temáticas (descargaremos sólo las que nos interesen) o decorando nuestro apartamento, además de acceder directamente desde ahí a nuestros juegos y otro tipo de contenidos (como trailers). Y por supuesto, cada área tiene sus propios minijuegos, además de poder bajarnos un F2P "independiente" (*Home Arcade*) que incluye titulazos de la de talla de *Wipeout 2D*. Si además queremos "meterle pasta", podremos comprar desde trajes y objetos para personalizar nuestro avatar o nuestro espacio, minijuegos o nuestros propios espacios (como un Casino entero por 49,99 euros)...

- **MICROPAGOS:** a partir de 0,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** espacios más grandes, objetos de decoración, ropa para tu avatar, minijuegos...
- **PICARÁS SI...:** estás dispuesto a pasar horas en Home y a sacarle todo el partido conociendo gente, etc. Aunque ya está de capa caída...

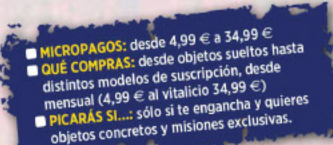
PS3 | SONY ONLINE ENTERTAINMENT | 32 MB

Free Realms

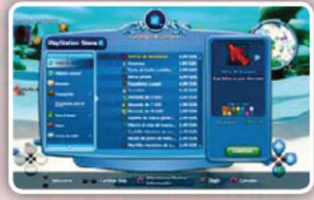
Este simpático MMO creado por SOE ya supera los 20 millones de usuarios registrados (entre los de PC y los de PS3). ¡Descúbrelo!

En este MMO, tras crearnos a nuestro personaje, nos sumergiremos en un mundo de fantasía en el que viviremos cientos de aventuras. Se puede jugar gratis a casi todo el juego, aunque permite microtransacciones para comprar múltiples objetos para el juego y ofrece distintos modelos de suscripción que permiten tener hasta tres personajes distintos, objetos especiales y el acceso a misiones exclusivas para suscriptores. Eso sí, por su enfoque y su estética, está más orientado hacia los más pequeños de la casa.

- **MICROPAGOS:** desde 4,99 € a 34,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** desde objetos sueltos hasta distintos modelos de suscripción, desde mensual (4,99 € al vitalicio 34,99 €)
- **PICARÁS SI...:** sólo si te engancha y quieres objetos concretos y misiones exclusivas.







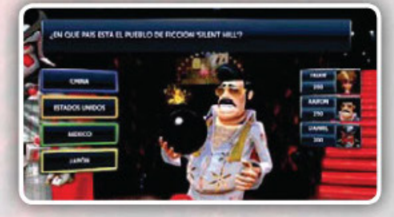
■ Podremos jugar sin suscripción y comprar objetos sueltos si lo deseamos. La suscripción puede ser mensual, trimestral, anual o vitalicia.

BUZZ!: Lío de Concursantes

PS3 | SONY | 263 MB | 5 JUGADORES

Con esta descarga gratuita te llevas el estudio televisivo donde se desarrolla el concurso y 100 preguntas extraídas de los distintos packs de preguntas disponibles. En concurso acepta hasta 4 participantes y podéis jugar con los pulsadores Buzz o con el Dual Shock 3. Es ideal para pasar una tarde con amigos, aunque las 100 preguntas pronto se te quedarán cortas.

- **MICROPAGOS:** de 4,99 € a 7,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** hay 17 paquetes temáticos de 500 preguntas: videojuegos, cine, cultura, animales, historia...



DanceStar Digital

PS3 | SONY | 213 MB | 1-2 JUGADORES

Antes de que empiece la fiesta, te recordamos que para disfrutar de este F2P necesitas un mando Move y la cámara PlayStation Eye. Si las tienes, ya puedes empezar a quemar calorías bailando y a crear tus propias coreografías para hasta 20 jugadores "de gratis". Y si te gusta, puedes comprar hasta 9 paquetes de 4 canciones o temas sueltos.

- **MICROPAGOS:** de 1,99 € a 6,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** hay 90 paquetes, de 1 o de 4 canciones.

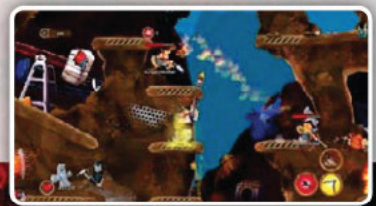


Deathmatch Village

PS3/PS VITA | BLOOBER TEAM | 156 MB | 6 JUG.

Es un multijugador online con dos modos de juego. En Caza de Cerdos competimos en un todos contra todos y en Carrera Porcina son dos grupos de 3 jugadores los que buscan juntar cuantos más cerdos mejor. El desarrollo es 2D y, además de brincar por los escenarios y acarrear cerdos, deberemos disparar a nuestros rivales, lanzarles granadas o clavarles alguna herramienta de granja. Permite juego cruzado entre PS3 y PS Vita y es cross save.

- **MICROPAGOS:** de 1,49 € a 26,99 €
- **QUÉ COMPRAS:** barriles de petróleo, la moneda del juego, con la que mejoras más rápido las habilidades.



GRATIS PRÓXIMAMENTE EN TUS PANTALLAS...



Ace Combat Infinity será un F2P que conservará toda la esencia de esta longeva saga de batallas aéreas.

Aunque sea un "free to play", ya veis que gráficamente será tremendamente espectacular.

Ace Combat Infinity

Namco Bandai es una de las compañías que más está apostando por el modelo F2P. Con los combates de *Tekken Revolution* como "experiencia piloto", la compañía tiene hasta tres títulos gratuitos en preparación que saldrán de aquí a final de año: *Ridge Racer Driftopia, Soul Calibur: Lost Swords* y este *Ace Combat Infinity*, que volverá a ponernos a los mandos de los aviones más modernos en un nuevo conflicto especialmente creado para la ocasión. *ACI* nos sitúa en un futuro cercano alternativo (concretamente en 2019), en el que el que más de 10.000 meteoritos caen sobre la Tierra acabando con el 20% de la población y la United Nations Forces (UNF) debe hacer frente a un enemigo desconocido en batallas aéreas en los cielos de Tokio, Turquía o Rusia. Aún no están confirmada la política de micropagos.



Las batallas aéreas se desarrollaran en los cielos de lugares como Tokio, Turquía o Rusia. Aún no está clara la política de micropagos...

LittleBigPlanet HUB

PS3 SONY NAVIDADES

Estas navidades podremos descargar gratis *LittleBigPlanet HUB*, un plataformas que incluye un nivel nuevo con objetos exclusivos y nos dará acceso, de forma gratuita, a los 16 niveles (y sus objetos) de los dos *LBP* de PS3, a todas las opciones del modo de Creación y a 500 de los mejor niveles creados por la comunidad (irán añadiendo más cada semana). Si tienes cualquiera de los dos *LBP*, podrás importar todo tu perfil.



LBP HUB incluye los dos *LBP* de PS3. Los micropagos serán los de siempre: pegatinas, trajes...



Ridge Racer Driftopia será un F2P que ofrecerá 20 coches y 10 circuitos ya en su estreno.

Ridge Racer Driftopia

Los creadores de *Ridge Racer Unbounded* están dándole los últimos retoques a *Driftopia*, el primer F2P de la franquicia *Ridge Racer*. Presentará un agresivo estilo de conducción basado en el derrape, aunque también se premiarán otros aspectos como que los coches no sufran daños. Y hablando de coches, ofrecerá más de 20 modelos y 10 circuitos desde el día de su estreno (antes de fin de año), y se irá actualizando con nuevos contenidos periódicamente (suponemos que algunos serán de pago).



Soul Calibur Lost Swords ofrecerá vibrantes combates 1 vs 1 en entornos 3D en los que las armas son las protagonistas.

Soul Calibur: Lost Swords


Ofrecerá grandes opciones de personalización y un sistema de "poderes" basado en los elementos.

Parece que en Namco Bandai están tan contentos con *Tekken Revolution* que están preparando algo parecido con su otra gran franquicia de lucha. *Soul Calibur Lost Swords* presentará una experiencia de juego para un jugador con grandes opciones de personalización y la posibilidad de elegir entre un buen elenco de personajes ya conocidos de la saga (como Siegfried, Mitsurugi...) para combatir en los típicos combates 1 vs 1 en entornos 3D en los que, como es habitual en la saga, las armas tienen un gran protagonismo. La novedad en *Lost Swords* es que ahora podremos forjar nuestras propias armas con los materiales que encontremos (o con las de los rivales caídos) y ahora los "elementos" en las armas (fuego, viento...) tendrán gran importancia. Aún no están confirmado cómo serán los micropagos.

Warframe

PS4 | DIGITAL EXTREMES | 29 DE NOVIEMBRE

Uno de los juegos en formato digital que podremos descargar el 29 de noviembre, nada más estrenar nuestra nueva y flamante PS4, es *Warframe* , un futurista juego de acción en tercera persona que será "free to play" y que sus creadores, Digital Extremes, ya han confirmado que irán ampliando cada mes con nuevos contenidos. Además, sus misiones se generarán aleatoriamente y podremos disfrutarlas solos o con otros 3 amigos. Podremos recoger distintos artefactos para optimizar nuestro arsenal. Y como rasgo de distinción para diferenciarse de la "competencia", presentará distintos tipos de "mascotas" que podremos entrenar para que nos ayuden en las batallas. Eso sí, aún no sabemos en qué consistirán exactamente los micropagos.


Warframe será un juego de acción con misiones aleatorias para disfrutar solo o con otros 3 amigos.





PlanetSide 2

PS4 | SOE | 29 DE NOVIEMBRE

Sony Online Entertainment nos ofrece otro F2P en el estreno de PS4 llamado *Planetside 2*. Se trata de un shooter masivo online que nos sumergirá en una guerra futurista con espectaculares batallas en tierra firme y en el aire. Podremos pilotar distintos vehículos y elegir entre varios tipos de soldado: asalto, médico, ingeniero...



War Thunder

PS4 | GAIJIN ENTERTAINMENT | 29 DE NOVIEMBRE

De los F2P que estarán disponibles para descargar en el estreno de PS4, *War Thunder* es el más original. Es un MMO ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el que manejaremos tanques, biplanos... Habrá modos cooperativo y competitivo y tendrá 300 máquinas de guerra de inicio (se añadirá otro centenar más adelante).



Blacklight

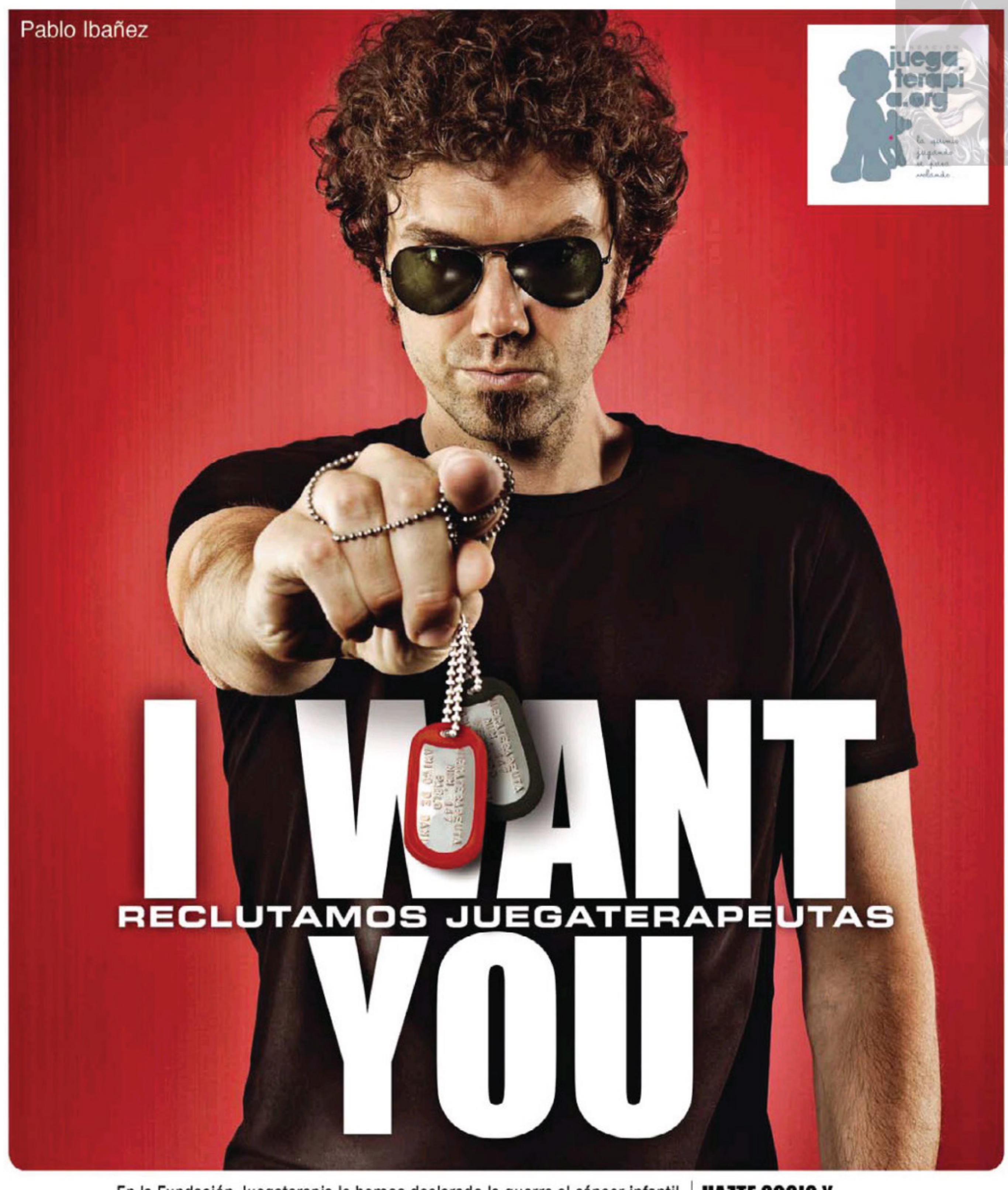
PS4 | ZOMBIE STUDIOS | 29 DE NOVIEMBRE

Prodecente de PC llegará a PS4 el día de su estreno *Blacklight Retribution*, un shooter subjetivo F2P ambientado en un futuro devastado por la guerra en el que lucharemos con originales armas y visores, en más de 10 mapas con tipos de partida clásicos como Deathmatch (solos o en equipo), Captura la Bandera, Baja Confirmada...



EL FUTURO DE LOS FREE TO PLAY...

... pasa por PS4. Según Andrew House, CEO de SCE, los F2P serán una "parte importante" de PS4. De momento en estas páginas ya hay 4 confirmados para el estreno de la consola y hay unos cuantos más en el horizonte, empezando por el muy prometedor *Deep Down* de Capcom. En cuanto a si será necesario ser pagar la cuota de PSN+ para poder disfrutar de ellos en PS4, al parecer esto dependerá de cada compañía. Por ejemplo, ya está confirmado que tanto *DC Universe Online* como *Planetside 2* no requerirán cuota PSN+...



Pablo Ibañez
juegaterapia.org
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU

NOVEDADES

PlayManía

¡HORA DE AVENTURAS!

Mientras esperamos que PS4 se convierta en una realidad, PS3 nos regala algunas de las mejores aventuras de su larga historia. Empezando por *Batman Arkham Origins*, que mantiene intacta la jugabilidad de los anteriores y continuando con *Assassin's Creed IV*, que nos sitúa en una historia conocida, pero en un nuevo escenario: el ancho mar. No veréis analizados los shooters bélicos de moda, *Battlefiled IV* y *COD Ghosts*, por expreso deseo de sus desarrolladoras... ¿Será que estaban más pensados para PS4 que para PS3? El mes que viene lo descubriremos. Mientras, disfrutad con *WWE 2K14* y con el nuevo *Batman* de PS Vita. Y si sois "coleccionistas" (o tenéis un hermano pequeño que lo sea), atentos a los divertidos *Invizimals*...

PÁGINA 44

Batman Arkham Origins
Descubre los orígenes del Caballero Oscuro en una aventura que sigue a pies juntillas las pautas de los anteriores Arkham, con algunas sorpresas.

PÁGINA 50

Assassin's Creed IV: Black Flag. Esta vez no deberás demostrar ser el mejor atleta escalando atalayas, lo que tiene que quedar claro es que eres el mejor capitán pirata de la historia.

PÁGINA 48

WWE 2K14. Si te gusta la lucha libre y disfrutas del espectáculo del wrestling, no te puedes perder la edición de *WWE* de este año: la más completa con diferencia.

PÁGINA 54

Invizimals El Reino Escondido. Tras arrasar en PSP los Invizimals se estrenan por primera vez en PS3 con una aventura en el que podremos usar los invizimals capturados en PS Vita.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

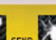


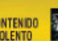

EDAD RECOMENDADA

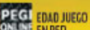
CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

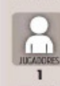
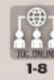
SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR



EDAD JUEGO EN RED

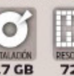
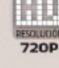


JUEGO RECOMENDADO Play

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **WARNER BROS**
Editor: **WARNER BROS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **105,95 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN 4,7 GB · RESOLUCIÓN 720P

www.batmanarkhamorigins.com



Es Nochebuena y un Batman aún novato se enfrenta a su reto más difícil: descubrir qué trama Máscara Negra y porqué quiere su cabeza...

PESADILLA ANTES DE NAVIDAD (PARA EL MURCIÉLAGO)

Batman Arkham Origins

Tras dos años de descanso, Batman vuelve para contarnos sus orígenes, en una nueva aventura que sigue a pies juntillas la línea trazada en *Arkham City*.

Rocksteady desarrolló el primer juego basado en un superhéroe que resultaba más atractivo que el propio superhéroe. Tras dos entregas que han colocado a la serie *Arkham* como un referente de las aventuras de acción, ha cedido la batuta de este *Origins* a Warner Bros Montreal, suponemos que pare centrarse en PS4. Pero tranquilos, que la esencia de la saga permanece intacta.

El juego nos lleva atrás en el tiempo, a la época en la que Batman ya domina el combate, tiene sus primeros gadgets, pero aún no es un verdadero héroe. La historia arranca con el villano Máscara Negra ofreciendo 50 millones de dólares por su cabeza, lo que atrae desde a matones de medio pelo hasta a polis corruptos, SWAT incluidos, que provocan todo tipo de revueltas... Y no diremos más para no reventar sorpresas, porque el argumento es de lo mejorcito del juego.

A la hora de jugar todo es muy parecido a los que disfrutamos en *Arkham City*. Nos movemos con libertad por una recreación de Gotham más grande que la de *Arkham City*, tirando de las pocas pistas que consigamos para avanzar en la historia principal o bien cumpliendo la enorme cantidad de tareas secundarias y coleccionables que hay. Como en su antecesor, nos moveremos por la ciudad tirando de Batgarra y capa para planear y en los interiores, usaremos el garfio para abrir

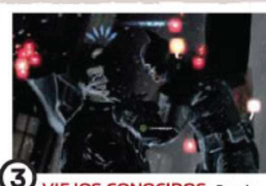
ASÍ ES EL GÉNESIS DEL **CABALLERO OSCURO**



1 LOS ORÍGENES. La historia tiene lugar antes de *Asylum* y *City* y nos cuenta la noche en la que Batman se convierte en el Caballero Oscuro.



2 MUNDO ABIERTO. Gotham es de nuevo el escenario del juego, un enorme mundo abierto más grande y con muchas más cosas para hacer.



3 VIEJOS CONOCIDOS. Desde villanos como El Joker a mecánicas de juego conocidas, desde el combate "free-flow" a el modo detective.

Batman protagoniza su tercera aventura, que en esta ocasión es una "precuela"...



■ Exploración de un enorme mundo abierto, combate, puzzles... *Origins* descansa sobre una fórmula conocida, sin salirse demasiado de lo visto.



■ Contamos con los gadgets de *Arkham City*, como los batarang o el gel explosivo, a los que se añaden granadas adhesivas y otros nuevos.



■ Gráficamente *Origins* es muy parecido a anteriores entregas. Eso sí, los vídeos son aún mejores...





» MUCHO POR HACER EN **GOTHAM**

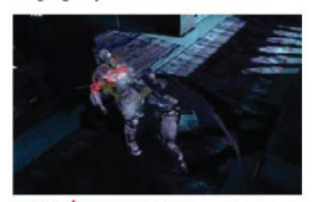
Origins es un juego enorme, con muchísimo por hacer más allá de la historia principal, que puede durarte 10-12 horas...



EL SISTEMA CABALLERO OSCURO. Son desafíos en distintas áreas que nos dan experiencia y desbloquean mejoras.



DESAFÍOS DE ENIGMA. Nos invitan a superar puzzles con interruptores, usando los gadgets y habilidades de Batman.



LOS MÁS BUSCADOS. Son 8 asesinos, y para cazarlos antes hay que cumplir tareas como destruir barriles, salvar inocentes...

***Origins* no lleva la fórmula Arkham más lejos, pero sigue resultando una aventura contundente, duradera y con algunos momentos excepcionales.**

ciertas rejillas, el gel explosivo para romper paredes... El sistema de combate es muy parecido, igual que el modo detective o la mayoría de gadgets. Y este es quizá el gran defecto de *Origins*, que no arriesga ni sorprende y sólo añade ligeras novedades sobre una base ya conocida. Así, en el combate la gran novedad es la inclusión de dos nuevos enemigos (los "blindados" y los expertos en artes marciales), que introducen nuevas rutinas. La novedad más molona del modo detective es que ahora lo utilizamos para resolver asesinatos, buscando pistas en un escenario del crimen y reconstruyéndolo mediante una simulación 3D que podemos rebobinar y avanzar en busca de pistas. Incluso hay asesinatos fuera de la historia principal, que forman parte de la tarea opcional el "Sistema Caballero Oscuro". Pero no es la única.

Las tareas opcionales también son continuistas. Vuelve Enigma con 200 nuevos desafíos, aunque en esta ocasión debemos primero localizar a los miembros de su red de extorsionadores, interrogarles y luego buscar las páginas de varios informes. Y aún hay más. Enigma también tiene una red de relés de comunicación que debemos destruir y también está relacionado con otra de las novedades del juego, el "viaje rápido" entre distintas zonas del mapa o la Batcueva (usando el Batwing o Batala que no pilotamos nunca). Pero, para poder usar este viaje rápido primero debemos "liberar" una torre de comunicación por cada zona, que están controladas por Enigma... También hay crímenes callejeros "dinámicos", al estilo *Red Dead Redemption*, que ocurren mientras recorremos las calles y que consisten, por ejemplo, en acabar con unos matones que »

■ Los momentos "Depredador", en los que eliminamos a los enemigos desde las alturas, están presentes sin novedades.

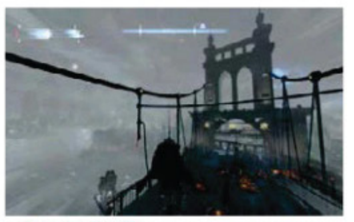
■ Enigma presenta 200 coleccionables, con sus clásicos puzzles, pero en esta ocasión no son trofeos, sino páginas de expedientes.



■ El Batwing o Batala sirve para realizar viajes rápidos entre distintas zonas del mapeado, que previamente debemos liberar.

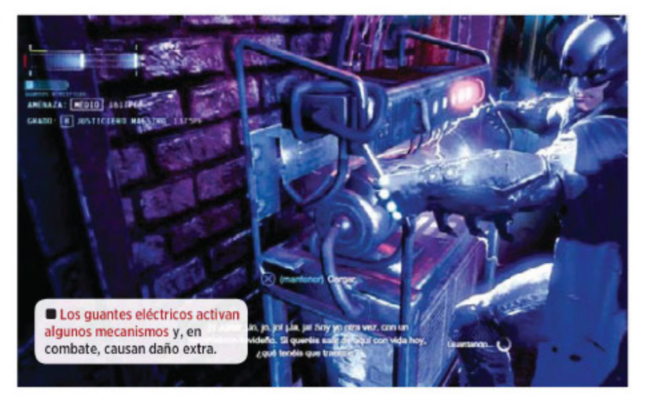

Bane, Deadshot, Deathstroke, Shiva... La variedad de villanos también está garantizada.


La banda sonora, a cargo de Christopher Drake, también es clave en la atmósfera del juego.


El juego se ralentiza en momentos puntuales. No es muy frecuente, pero en otros *Arkham* no pasaba...



El modo detective ofrece ahora simulaciones 3D de asesinatos que podemos rebobinar o avanzar.


Los guantes eléctricos activan algunos mecanismos y, en combate, causan daño extra.

El doblaje vuelve a estar cuidado y cuenta con voces muy conocidas, como la de Roberto "Nathan Drake" Encinas.



están saqueando un cajero. Y nos queda la mejor tarea opcional: "Los más buscados". Según avancemos en la historia, iremos añadiendo villanos a la lista de los más buscados, como Anarquía, El Pingüino, Deadshot, El Sombrerero, Shiva o Bird (uno de los esbirros de Bane). Cada uno nos presenta tareas distintas, como Shiva, que nos invita a salvar las vidas de varios inocentes antes de enfrentarnos a ella. Algunas son reiterativas, como destruir los bidones de Veneno de Bird, pero entretienen.

También se han incluido más elementos nuevos, como la Batcueva, genialmente recreada, y desde la que podremos consultar el batordenador o charlar con Alfred, aunque lo mejor que ofrece es el simulador de combate. Podremos ir cuando queramos y, a medida que avanzamos en la historia, se desbloquean nuevas pruebas, que nos dan experiencia. Completarlas todas con los 3 trofeos que podemos ganar ayuda a conseguir el 100% del juego y sobre todo, a adquirir la destreza necesaria para enfrentarnos a los modos de dificultad más altos, como el brutal "Yo Soy La Noche", en el que no podemos guardar la partida y sólo tenemos una vida. Imagina como se queda el cuerpo si palmas después de 8 horas de juego... Si tenemos en cuenta que nosotros hemos acabado el juego en 14 horas y apenas rozábamos el 30% del total podéis haceros una idea de lo largo que puede llegar a ser. Y eso sin hablar de una de las grandes noveda-

LOS ÚNICOS **ALIADOS** DEL HOMBRE MURCIÉLAGO

Toda Gotham está contra Batman. La ciudad está tomada por matones y asesinos e incluso la policía más corrupta, con los SWAT a la cabeza, quieren capturarle para ganar la recompensa. Menos mal que nos queda un rincón y algún aliado...


LA BATCUEVA. Es nuestra zona segura, donde creamos nuevos gadgets, entrenamos y más...


ALFRED. El mayordomo no aprueba la actitud de Batman, pero algunos hechos los acabarán uniendo...


ENTRENAMIENTO. Podemos entrenar en la batcueva, algo vital para dominar el sistema de combate.



■ Los desafíos del sistema Caballero Oscuro van desde realizar un picado desde 25 m de altura a no ser visto en una zona de depredador.

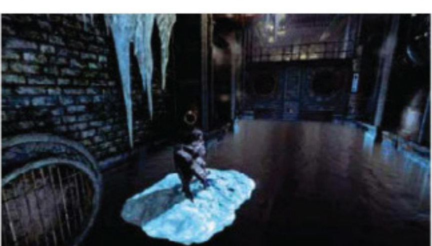


■ *Origins* también ofrece un sistema de mejoras y habilidades. No hay muchas novedades, pero lo presenta todo de una forma diferente.



■ Los combates con los jefes finales, en especial los del tramo final, son de lo mejorcito del juego.





Origins es la entrega que más tiempo nos exigirá para completar todo al 100%, trofeos incluidos.

des de *Origins*, el multijugador. Se juega en tercera persona y ofrece duelos para 8 jugadores, repartidos en dos grupos de 3 matones (de El Joker y Bane) y uno de 2 héroes (Batman y Robin). Los héroes deben intimidar a los matones y los matones ganan si aniquilan a los héroes y al bando rival. Cada uno cuenta con sus habilidades y armas, pero peca de ser limitado (sólo hay un modo de juego y 4 mapas). No estaba disponible al realizar este análisis, pero parece ser original y divertido, aunque limitado.

Desde el punto de vista técnico, *Origins* se mantiene fiel el estilo de la serie. Muy buenos modelos y efectos de luz y una ambientación soberbia, apoyada en un excelente doblaje con los mismo actores de anteriores entregas. El mayor problema de *Origins* es que *Arkham City* ya era muy bueno y superarlo no es fácil. Aún así, la historia es excelente, la ambientación soberbia y los enfrentamientos con algunos enemigos finales inolvidables. La jugabilidad sigue siendo muy sólida, aunque si conoces la saga tendrás muchas sensaciones de "esto ya lo he jugado". Si se lo perdonas, disfrutarás de una aventura que engancha de principio a fin, que divierte y convence. Un juego sobresaliente al que sólo le ha faltado ser un poco más valiente a la hora de innovar para convertirse en una obra maestra. ○



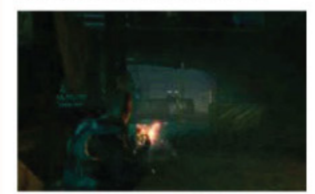
■ El modo "Yo Soy La Noche" exige un dominio del juego supremo. No podemos morir ni guardar, por lo que debemos ser muy, muy cautos.



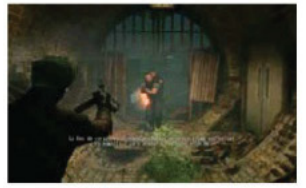
■ Claudio Serrano y José García Padilla, las voces de Batman y El Joker respectivamente, firman un trabajo sobresaliente, sin apenas fisuras.

» BATMAN Y ROBIN AL ASALTO DEL ONLINE

El modo multijugador es otra de las novedades de esta entrega. Sólo ofrece un modo y cuatro mapas, pero bueno...



DEPREDADOR INVISIBLE. Es un duelo triangular, entre 2 bandos de tres matones y el tándem Batman-Robin.



EL JOKER Y BANE hacen un breve acto de presencia para ayudar a su bando con su mayor poder destructivo.



PERSONALIZACIÓN. Disponemos de diferentes caras, ropas, peinados y armas (desbloqueables) para nuestro personaje.

VALORACIÓN

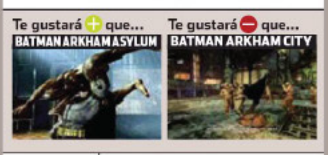
» LO MEJOR

La historia. El doblaje. La cantidad de cosas para hacer. Los duelos de ciertos villanos...

» LO PEOR

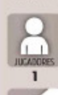
No innova prácticamente nada. Las ralentizaciones. Multijugador limitado.

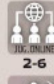
Te gustará + que... BATMAN ARKHAM ASYLUM — Te gustará − que... BATMAN ARKHAM CITY



90	**» GRÁFICOS** Sólidos y vistosos, aunque sin superar lo visto en *Arkham City*.
94	**» SONIDO** Gran doblaje, buenos efectos y música que casa con la aventura.
89	**» DIVERSIÓN** Tendrás muchos "dejà vu", pero sigue divirtiendo hasta el final.
96	**» DURACIÓN** Completar la historia 10-12 horas, y mucho más para todo lo demás.
NOTA 92	Una gran aventura, en la línea de la saga, aunque no arriesga ni intenta aportar novedades. Peca de ser muy continuista...







Género:
LUCHA
Desarrollador:
YUKE'S
Editor:
2K GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €
Precio Ed. Undertaker:
89,95 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-6**



TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**







INSTALACIÓN **4251MB**
RESOLUCIÓN **720P**

wwe.2k.com/



WWE 2K14 es el nuevo juego de wrestling con la licencia de la WWE. Ahora lo edita 2K Sports.

EL **ESPECTÁCULO** CONTINÚA PESE AL CAMBIO DE EDITOR

WWE 2K14

Tras la desaparición de THQ, muchos fans temían por el futuro de la franquicia *WWE*. Afortunadamente, la serie está en buenas manos: las de 2K Games.

Antes de cerrar definitivamente, THQ subastó sus principales franquicias el pasado mes de enero. Y Take 2 se hizo con la serie *WWE*. Para esta entrega, su nueva editora le colocó "su apellido" *2K14*, pero han mantenido al mismo equipo que lleva desarrollando esta serie desde tiempos inmemoriales: los japoneses de Yuke's. Y es que, si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? Así pues, estamos ante un juego continuista, aunque se nota que los chicos de Visual Concepts les han echado un cable: ahora los movimientos y transiciones son más rápidas y los contraataques, más "dinámicos" y expeditivos.

El sistema de control es bastante parecido al del anterior juego, combinando botones con las direcciones de los sticks para realizar los distintos ataques, golpes, presas y sumisiones. Si has jugado a *WWE 13* no tendrás problemas en dominarlo desde el primer combate, aunque sigue teniendo el problema de siempre: cuando hay varios luchadores y/o objetos sobre el ring puede que no aciertes con el movimiento según lo que tengas alrededor...
WWE 2K14 ofrece 103 luchadores, incluyendo superstars actuales, divas y "viejas glorias", aunque algunos tienen versión "actual" y "retro". Y muchos hay que desbloquearlos. Podremos disfrutar de todos ellos en la abrumadora cantidad de modos de

The Rock es uno de los 103 luchadores que hay entre Superstars, Divas y "viejas glorias".

» UN SUEÑO PARA LOS AMANTES DEL **WRESTLING**



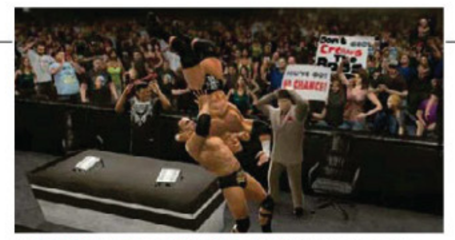
1 **AUTENTICIDAD.** Los luchadores conservan su "entrada", distintos atuendos, su cuenta de twitter... Con una presentación de lo más televisiva.



2 **MODOS DE JUEGO.** Mantiene la abrumadora cantidad de modos de juego y tipos de combate que no dejan lugar para el aburrimiento.



3 **EXPLOTA LA VENA RETRO.** Aunque los anteriores ya empezaron, *WWE 2K14* se suelta la "melena" presentando combates desde 1985.



WWE 2K14 muestra con todo lujo de detalles todo lo que ocurre dentro y fuera del ring. La ambientación que luce es brutal.

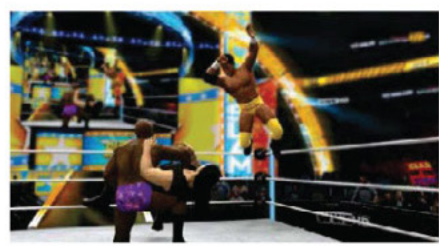


Hell in a Cell, "Ladder", Inferno, "Royal Rumble" para hasta 40 luchadores... La variedad de combates es sencillamente abrumadora.



Sólo nos falta la voz de Héctor del Mar narrando los combates para que nuestra felicidad sea completa. ¿Lo escucharemos algún día?

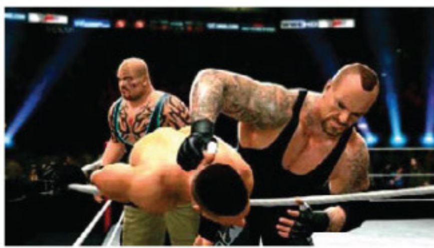




WWE 2K14 apela a la nostalgia de los fans con una entrega muy completa, espectacular... y continuista.

juego habitual, que va desde los combates sueltos de todos los tipos que os podáis imaginar (exhibición, por parejas, "hell in a cell", "ladder". "inferno", "royal rumble" con hasta 40 luchadores...) hasta el modo Universo que ya triunfó el año pasado y que recrea el calendario actual de la WWE con sus combates reales, rivalidades... Pero en nuestra opinión, el modo estrella de este año es "30 Years of Westremania", que sustituye a los clásicos "Road to Wrestlemania" y que repasa los combates más legendarios de la velada más importante del año desde 1985. En ellos no sólo bastará con ganar, sino que habrá que hacerlo ciñéndose a lo que pasó en cada combate y también ofrecerán objetivos secundarios.

En cuanto al apartado técnico, es similar al de *WWE 13*, aunque se han incluido nuevas animaciones, una BSO más completa y tres tipos de filtros "retro" para amenizar los combates ochenteros y noventeros, que también podremos usar en el editor (permite crear y editar absolutamente todo... argumentos de combates, arenas, luchadores, combos de ataques, movimientos finales...). *WWE 2K14* no es un juego revolucionario ni solventa el mencionado problema de los "combates contextuales" de siempre, pero sí es la entrega más completa y hará las delicias de todos los fans. Sólo nos falta escuchar a Héctor del Mar narrando los combates para echar la lagrimita...



Gráficamente es similar a *WWE 13*, aunque se han incluido nuevas animaciones y transiciones más rápidas. Los modelos son muy buenos.



"30 Years of Wrestlemania" ofrece combates clásicos en lo que no vale sólo con ganar, sino que hay que cumplir condiciones específicas.

» CREA O **MODIFICA** PRÁCTICAMENTE TODO

Edición tras edición, el editor de *WWE* ha ido añadiendo nuevos detalles. Es posible modificar prácticamente todos...



LUCHADORES. Elige su sexo, apariencia, tatuajes, entrada, atuendo, movimientos finales... Incluso podremos crear su historia.



ARENAS. Ya se podían crear nuevas en el anterior, pero *WWE 2K14* incorpora nuevos detalles como tres tipos de filtros.



MOVIMIENTOS. Crea tu propia secuencia de movimientos y remates. Se podía hacer en los anteriores, pero es una pasada.

VALORACIÓN

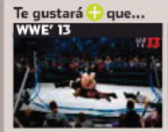
» LO MEJOR

Tiene tantas opciones que es un sueño para los fans. Explota del todo la "vena retro".

» LO PEOR

El sistema de combate sigue fallando cuando tenemos varios "objetivos" cerca.

Te gustará + que... WWE' 13



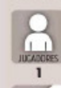
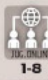
Te gustará + que... UFC UNDISPUTED 3



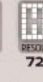
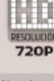
85	**» GRÁFICOS** Son "resultones", aunque parecidos a los de la entrega anterior.
88	**» SONIDO** BSO muy completa, pero echamos de menos a Héctor del Mar...
86	**» DIVERSIÓN** Aunque es parecido a *WWE 13*, los fans lo van a disfrutar muchísimo.
93	**» DURACIÓN** Modos de juego para dar y tomar, peleas online para 6 jugadores...
NOTA 87	Sin ser revolucionario, es muy completo y flipará a los fans. A ver con qué nos sorprenden el año que viene en PS4...



Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **1-8**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**

INSTALACIÓN **N/D**

RESOLUCIÓN **720P**

assassinscreed.ubi.com/es-es/



Los españoles e ingleses pueden temblar ante la llegada de Edward, un pirata dispuesto a cerrarles el chiringuito en el Caribe.

LA CANCIÓN DEL PIRATA (QUE TAMBIÉN ES UN ASESINO)

Assassin's Creed IV

El enfrentamiento entre asesinos y templarios continúa, sólo que ahora nuestro héroe es un capitán pirata que surca los mares del Caribe...

Mucho revuelo causó el anuncio de este nuevo *Assassin's*. En vez de buscar nuevo entorno y un héroe que avanzara en la historia, se optó por dar un paso atrás en el tiempo y ahondar en la ambientación marinera que se había tocado tangencialmente en *Assassin's Creed III*. ¿Sería éste un juego excesivamente continuista? Bueno, en parte así ha sido, pero con un resultado más que satisfactorio. Y es que este título hace bien muchas cosas que quedaron en entredicho con el título anterior. Para empezar, ¿a quién no le gusta convertirse en un fiero pirata de vez en cuando?

Edward Kenway, el héroe titular de esta entrega, es mucho más carismático e interesante que su nieto Connor. Comienza siendo un chico ambicioso y algo egoísta, pero fiel a sus amigos piratas. Poco a poco irá descubriendo la filosofía de los templarios y los asesinos, lo que le hará replantearse muchos dogmas. En general, la relación de "Eddie" con otros secundarios como Barbanegra o James Kidd, es el punto fuerte de una trama general que, por otra parte, está ya algo trillada respecto a otras entregas. De hecho, ese puede ser el principal escollo que encuentren los detractores del juego: se parece demasiado al anterior y al anterior y al anterior... Ahora bien, no os quepa duda: éste es el *Assassin's* más completo (y, muy probablemente,

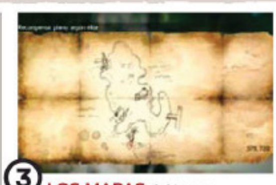
EL CARIBE, UN VERGEL LLENO DE SECRETOS



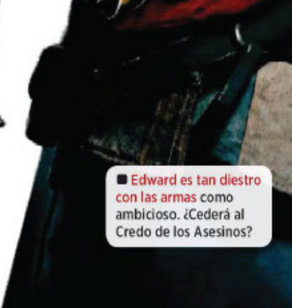
1 **AL LLEGAR** a cada isla o ciudad, se nos muestra un resumen con todo lo que hemos descubierto en esa zona. Hay mucho por explotar.



2 **LAS MISIONES** secundarias incluyen contratos de asesinato o la nueva Caza Templaria: varios asesinos nos piden buscar a personas clave.



3 **LOS MAPAS** del tesoro incluyen una pista visual sobre su ubicación y las coordenadas en las que hay que empezar a buscar.



Edward es tan diestro con las armas como ambicioso. ¿Cederá al Credo de los Asesinos?



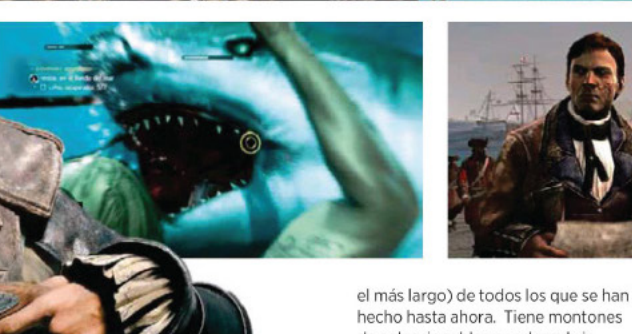
El mar está lleno de vida y no es extraño encontrarnos pelícanos volando a nuestro alrededor o alguna ballena saliendo del agua.



El sistema de lucha es casi idéntico, aunque desaparece el tomahawk en favor de unas espadas y pistolas algo más rápidas.



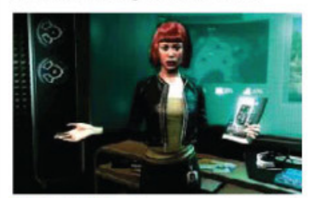
El catalejo se puede usar a bordo del barco para buscar islas o para espiar otras naves: qué provisiones llevan, su nivel...





MEJORANDO LO **PRESENTE**

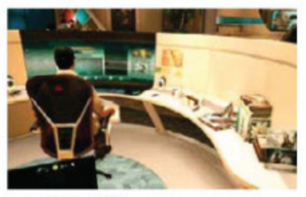
La historia del Caribe se interrumpe en 4 ocasiones para que viajemos al presente, dentro de Abstergo Entertainment.



ESTA CHICA actúa como nuestra guía al comenzar a movernos por Abstergo. Pronto conoceremos a más personas...



CON UNA TABLET podemos interactuar con el ascensor, hackear ordenadores y escanear post-its...



HAY SECRETOS y pequeñas bromas escondidas por todo el mapa. Encontrad carátulas de *Assassin's Creed III*...

Capitanear nuestro barco es una tarea mucho más satisfactoria que en la entrega anterior de la franquicia.

el más largo) de todos los que se han hecho hasta ahora. Tiene montones de coleccionables por descubrir (fragmentos de Animus, piedras mayas, pieles de animales...), misiones secundarias bastante largas... Y, como bien sabréis, unas misiones navales que se llevan buena parte del protagonismo.

Capitanear nuestro barco, el Jackdaw, es una tarea mucho más satisfactoria y completa que en *ACIII*. Para empezar, podemos soltar el timón cuando queramos para seguir moviéndonos a pie o lanzarnos al agua, algo que casi nunca requiere tiempos de carga. Esta ventaja es especialmente atractiva cuando atacamos barcos rivales: después de "debilitarlos" con cañonazos, es posible soltar el timón, agarrarnos a una cuerda y saltar al abordaje, momento en que nos toca combatir a espada sobre la cubierta. Es una mecánica muy intensa y bien planteada. Además, disponemos de muchas más armas para las batallas: barriles de fuego que lanzamos por detrás, andanadas de cañones que se recargan mucho más rápido, embestidas con mascarones reforzados... El sistema de elección de ataque no nos acaba de convencer del todo (en función de donde tengamos orientada la cámara dispararnos al frente, a la "retaguardia" o a un lado), pero desde luego las contiendas resultan muy convincentes.

También hay hueco para la exploración con nuestra nave. El mapa que navegamos es enorme y en él encontramos tanto destinos clave (islas que visitar, fortines que destruir) como eventos aleatorios (tormentas, personas para rescatar) que amenizan la travesía. ¡Hasta podemos pedir a nuestra tripulación que »



Las cuevas de contrabandistas son pequeños "subniveles" con tesoros jugosos... Pero bastante bien custodiados.



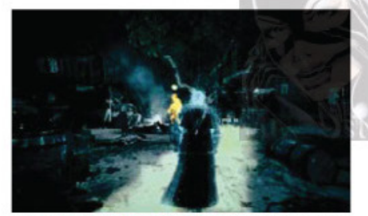
El sistema de parkour es exactamente igual al que ya vimos en *AC III*. Edward también sabe moverse por los árboles.



Vuelven las estelas mayas, pero esta vez tienen más presencia. Resolved todos sus puzzles para obtener un traje especial.



Los camaradas piratas juegan un papel fundamental en la trama. Más de uno esconde sus propios secretos.



La vista de águila es más eficaz. Podemos marcar los objetivos para seguirlos mejor con la visión normal.



La caza es más fácil de ejecutar (olvidad los cebos) y sirve para mejorar nuestro inventario, dar resistencia...



En los abordajes podemos usar cañones ligeros para debilitar a la tripulación antes de asaltar la cubierta.



Hay numerosos fuertes navales y deben conquistarse tanto en barco como a pie.

El multijugador sigue la línea del juego anterior, pero profundiza en las posibilidades de personalización.



se ponga a cantar! En definitiva, es en estos momentos cuando más brilla el juego, gracias también a unos efectos de iluminación o de agua realmente currados. La forma en que se mueven las olas o cómo cambian de color según la hora del día es una pasada. La otra gran innovación viene con las porciones del presente. Por primera vez, nos toca movernos en perspectiva subjetiva, con un personaje anónimo que explora las instalaciones de Abstergo Entertainment. Dentro de la ficción del título, esta empresa ha creado todo el ocio relacionado con *Assassin's Creed*, así que podéis encontrar muchas bromas y sorpresas si investigáis un poco. No faltan los puzzles de hackeo, aunque son algo más sencillos que en juegos previos.

El multijugador también ha recibido mejoras por aquí y por allá. Lógicamente, los mapas se basan en los de la campaña, pero han sido modificados para adaptarse al multiplayer. Aunque a primera vista ha cambiado poco desde *ACIII* (apenas hay un par de modos nuevos), al bucear un poco descubrimos que tenemos muchísimo más margen de personalización, gracias al nuevo Game Lab: es posible decidir desde el tiempo de juego hasta qué poderes o medras se pueden usar. Una vez diseñado un modo de juego a nuestra medida, podemos exportarlo para que cualquier usuario lo disfrute. La Manada de Lobos también es más completa (tene-

EL **MULTIJUGADOR**, AÚN MÁS COMPLETO... Y TENSO

Aunque nos quedamos sin batallas navales en el multiplayer, nos basta y sobra con el catálogo de modos incluidos en él. A todos los que vimos en *AC III* se unen nuevas opciones, mapas basados en el Caribe y alguna modalidad extra.



LOS PERSONAJES ahora se pueden personalizar por completo en cuanto a ropa, movimientos, medras...



LOS MODOS conocidos como la Manada de Lobos son ahora más complejos. Que no os roben el cofre.



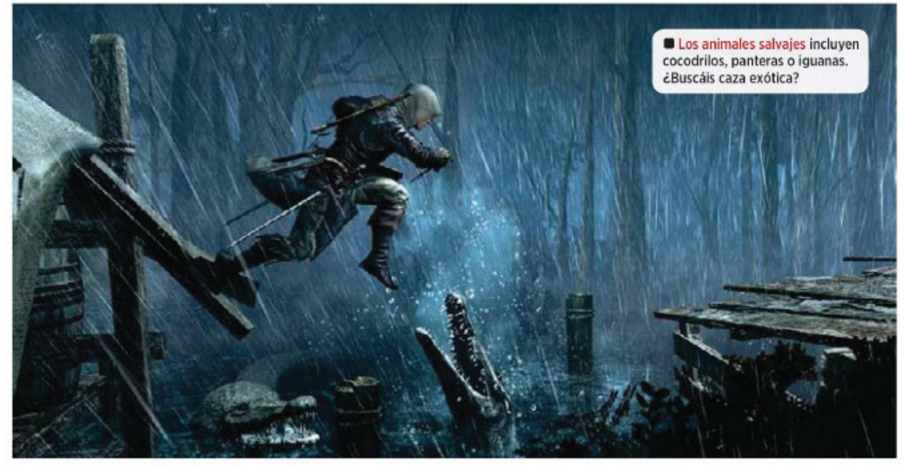
EL GAME LAB es el mayor añadido. Permite crear sesiones de juego con reglas totalmente a nuestro gusto.



Las sincronizaciones y los saltos de fe sirven tanto para ver los objetivos cercanos como para crear puntos de desplazamiento rápido.



Los barcos enemigos tienen distintos niveles de resistencia y ataque. Mejorad el Jackdaw antes de ir a por mostrencos como éste...



Los animales salvajes incluyen cocodrilos, panteras o iguanas. ¿Buscáis caza exótica?

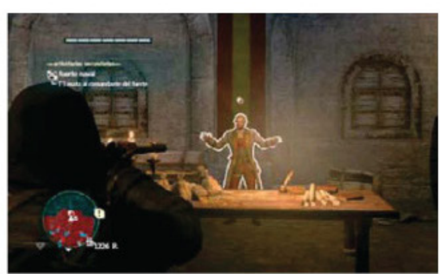




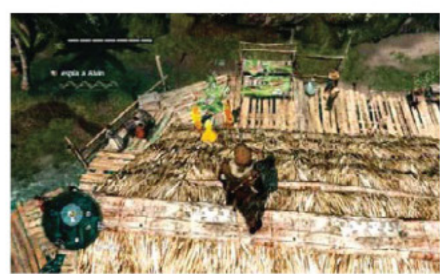
Por primera vez, podemos usar una "companion app" para ampliar la experiencia en una tablet

mos una pequeña historia para meternos en harina), si bien la mecánica del versus no cambia demasiado: conquista de territorio, robo de artefacto, asesinato de los rivales...

Para rematar la oferta de novedades, se ha incluido la compatibilidad con una "companion app" para tablets. Ésta nos permite ver mapas del tesoro en su pantalla, además de participar en un minijuego llamado La flota de Kenway, en el que podemos conquistar territorios lejanos para obtener recursos, de una forma muy parecida a la de *La Hermandad*. Parece que hay bastantes novedades. ¿Por qué entonces le damos "sólo" un 89? Porque también hereda muchos errores de entregas anteriores: "popping" y bajones de "frame rate", duelos a espada en los que los rivales parecen esperar turno, misiones monótonas (se han pasado con las labores de espionaje) y repetitivas... En definitiva, si sois seguidores de la saga desde el principio os lo pasaréis muy bien, pero si nunca os ha convencido, no creemos que esta entrega os haga cambiar de opinión. Hace falta un cambio algo más radical para lograr revitalizar la serie, librarse de "quistes" como los coleccionables que no aportan o las IA demasiado bobaliconas. ¿Lo veremos en un *Assassin's Creed V?* Sólo lo saben Los que Vinieron Antes...



La cerbatana es el único arma nueva del juego. Con ella dormimos a los vigilantes o les provocamos que se vuelvan agresivos.



El espionaje obliga a correr por los tejados o escondernos en el follaje para oír conversaciones. La mecánica se repite demasiado.

» MECACHIS EN LA MAR SALADA...

Navegar porque sí es un placer, pero además hay muchas tareas secundarias que nos retan constantemente.



EL ARPONEO nos pone ante tiburones y ballenas de todo tipo. Es sencillo se superar, pero al principio intimida.



EXPLORAR PECIOS hundidos es una actividad placentera, pero también estresante. Cuidado con la falta de aire...



LAS TORMENTAS pueden rodearnos sin previo aviso. Las olas gigantes son asumibles, pero las trombas son letales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La gigantesca cantidad de retos que hay. Lo espectacular de las misiones navales.

» LO PEOR

Recicla pruebas de juegos pasados. Sigue arrastrando fallos de IA y gráficos.

Te gustará + que...	Te gustará − que...
ASSASSIN'S CREED III	GTA V

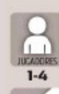
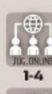
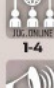


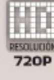
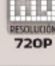
90	**» GRÁFICOS** Escenarios naturales y agua se llevan la palma. Hay "popping".
89	**» SONIDO** Música épica y doblaje al español bueno, pero con algún error.
88	**» DIVERSIÓN** Lo mejor, las batallas navales. El resto está un poco visto.
95	**» DURACIÓN** Sacarlo todo os llevará decenas de horas. Y está el multiplayer...
NOTA 89	Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará.



7+

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
MAGENTA SOFTWARE
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

JUGADORES	JUG. ONLINE
1-4	1-4
TEXTOS	VOCES
CASTELLANO	CASTELLANO
INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
NO	720P

invizimals.eu.playstation.com/



Los Invizimals dan el salto al sofá del salón con una aventura de acción y plataformas, radicalmente distinta a las vistas en portátiles.

LOS INVIZIMALS INVADEN AHORA **PS3**

Invizimals El Reino Escondido

Las extraordinarias criaturas conocidas como Invizimals dan el salto a PS3, después de arrasar en PSP, pero esta vez cambiando de registro.

Muchos recordareis el fenómeno "made in spain" que arrasó en la veterana PSP gracias al uso de la tecnología de "realidad aumentada". En ellos, debíamos encontrar, capturar y entrenar a unas criaturas, los invizimals, que sólo se podían "ver" usando la cámara que se vendía para la portátil. En su salto a PS3, no sólo ha cambiado el estudio responsable del desarrollo (ya no son los barceloneses de Novarama), sino que cambia el estilo de juego radicalmente para encarnar una aventura de acción más tradicional a lo *Rachet & Clank*. A pesar del cambio, los absolutos protagonistas seguirán siendo las fantásticas criaturas conocidas de anteriores juegos.

Hiro, el chico al que controlamos, podrá transformarse en cualquiera de los 16 Invizimals del juego, una vez los encontremos y venzamos en unos cortos combates basados en QTE. Y aprovechando sus variados poderes podremos derrotar a los Invizimals de Acero, una variopinta banda de robots que quiere apoderarse de un poderoso templo
El desarrollo, una aventura de acción y plataformas, resultará bastante familiar a todo aquel que guste de este tipo de juegos. Mucho salto, mucho ítem que coleccionar y unos enemigos y puzzles que nunca nos pondrán en demasiados apuros. La gracia está en que para superar algunas situaciones deberemos cambiar (instantáneamente) de personaje, para aprovechar sus distintas habilidades: planear, uso de garfio, bucear, fuerza... Cambios que la consola ejecuta automáticamente al acercarnos a las zonas señaladas y pulsar ▲. Un nivel



Tomamos en papel de Hiro, pero podemos convertirnos en 16 invizimals diferentes.

ESTOS **BICHOS** YA NO SON LO QUE ERAN



1 **INVIZIMALS.** Hay 16 diferentes y cada uno posee ataques y, sobre todo, habilidades diferentes. Tendrás que usarlos a todos.



2 **RETOS.** Ni las luchas ni los puzzles os harán sudar la gota gorda. Siempre tendréis "sugerencias" para avanzar.



3 **COLECCIONABLES.** La cesta de la compra no puede estar más surtida: chispas, chispas-z, semillas de oscuridad, figuras...



Los Invizimals sólo te servirán si les demuestras en combate QTE que eres digno de su confianza, cosa que tardarás 3 minutos en demostrar.



A lo largo de la aventura recorreremos variadas localizaciones y usaremos distintas habilidades, desde bucear a planear en las alturas...



Si el modo "historia" se te acaba rápido, con el Modo Batalla tendrás diversión durante decenas de horas.





Una colorida aventura de saltos y combates que gustará a los fans más jóvenes de los Invizimals.

dificultad bastante bajo, ideal para los más jóvenes y los menos habilidosos, que puede dar unas 8 horas de juego. Los combates con las numerosas creaciones robóticas tampoco son especialmente exigentes. Los ataques de nuestra bestia se dividen en 3, de menor a mayor capacidad de daño. A ello se le une la posibilidad de usar un escudo recargable para protegernos de sus puños de acero. Con el uso de las "chispas Z" que encontraremos por doquier, podremos añadir nuevas técnicas al repertorio de nuestros invizimals. También hay muchos saltos y aún más ítems coleccionable: chispas, semillas, figuras...

Además podremos participar en el Modo Combate. Calco de los juegos de PSP, aquí podremos enfrentar a decenas de Invizimals en rápidos combates a dos donde usaremos 4 tipos de ataques. Cuantos más combates ganemos, más subirán los atributos de nuestra bestia, como si de un RPG se tratase. Y es aquí donde se concentran las opciones multijugador, con posibilidad de jugar hasta con 3 contrincantes, ya sean en local, cross play con PS Vita u online en combates rápidos o bien en Torneos más largos y variados.

El apartado técnico es correcto, con gráficos simplones que sufren de algunas ralentizaciones y melodías agradables, con un básico doblaje. En definitiva, una aventura que gustará a los más jóvenes, pero facilona y simple más veteranos.



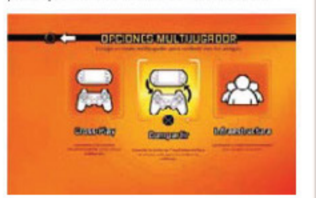
Cada situación requiere que usemos a un invizimal en concreto, algo que suele resultar bastante obvio en casi todas las situaciones.



Las miles de "chispas Z" que recojas pueden emplearse para comprar nuevos ataques y poderes para tu invizimal favorito.

» MUCHO QUE VER CON LA VERSIÓN DE VITA

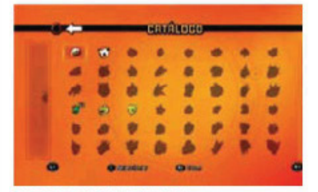
La versión de PS3 está muy conectada con la de PS Vita, con diferentes opciones para que ambos sistemas interactúen.



INTERCAMBIA. Pasa personajes y Vectores de una consola a la otra según vas encontrándolos y dominándolos.



CROSS CONTROLLER. Si tiene la tele ocupada, podrás seguir jugando en tu PS Vita en el modo combate.



NUEVOS INVIZIMALS. Si tienes las dos versiones disfrutarás de algunos personajes extra en ambas consolas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Lo variado de los personajes y situaciones y las posibilidades "cross" con PS Vita.

» LO PEOR

Demasiado sencillo para jugadores expertos y un apartado técnico bastante flojo.

Te gustará + que... TOY STORY 3

Te gustará − que... RATCHET & CLANK



72	**» GRÁFICOS** Coloristas y vistosos pero muy simples y con algún fallo.
79	**» SONIDO** Melodías adecuadas y doblaje al español mejorable.
81	**» DIVERSIÓN** Combates simples y situaciones variadas que saben entretener.
86	**» DURACIÓN** 8 horas para el modo "historia" y muchas más para el Combate.
NOTA 80	Los fans de la saga disfrutarán de este nuevo punto de vista por entretenido y variado, con el aliciente de Modo Batalla.

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **NOVARAMA**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**

JUGADORES 1-4 · ONLINE/WIFI 1-4
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro
- Cámara trasera
- Micrófono

es.playstation.com

■ La saga de PSP continúa en PS Vita con los mismos fundamentos, aunque apoyados y mejorados por las posibilidades de la consola.

SIGUE LA CAZA DE CRIATURAS **INVISIBLES**, AHORA EN VITA

Invizimals: La Alianza

El estudio español Novarama sigue empeñado en que registréis vuestra casa y las calles, PS Vita en mano.

El estreno de la saga en PS Vita es una continuación pura de los juegos de PSP, lo que significa que, consola en ristre consola en ristre, deberemos "buscar" a los Invizimals en determinados lugares (una pared de colores, un lugar silencioso...), usando la cámara y el micro. Una vez encontrada la criatura, deberemos someterla ganando divertidos y variados minijuegos. Ya en el saco, podremos usar a los invizimals para combatir con hasta 4 jugadores en unas luchas muy sencillas pero adictivas mediante las cuales podremos mejorar los atributos de nuestras criaturas.

Las peleas podrán ser contra la máquina o contra otros amigos, en local, "ad hoc" o en conjunción con PS3, u on-line.

Como aliciente extra, deberemos construir edificaciones para nuestros invizimals, en entretenidos puzzles espaciales, siempre con el uso de la "realidad aumenta" por bandera. Los 150 Invizimals disponibles y el buen aprovechamiento de las nuevas características de Vita y su uso con PS3, hacen de esta entrega la mejor de la saga y muy recomendable para los fans. ○

» EN **BUSCA** DEL INVIZIMAL PERDIDO

Basada en el uso de la realidad aumentada esta entrega aprovecha las posibilidades de Vita.



① **BUSCA.** Sigue las indicaciones de la pantalla y recorre la casa o la calle buscando los patrones señalados.



② **COMBATE.** Entrena, lucha y mejora a tus criaturas para combatir contra la máquina o contra otros 3 amigos.



■ Los minijuegos de captura son lo más divertido del juego. Están muy bien pensados.



» **LO MEJOR**
El uso de la "realidad aumentada" y los nuevas funciones de PS Vita.

» **LO PEOR**
Enfoque infantil-juvenil, aunque esto no tiene por qué ser un defecto en sí mismo.

84	**» GRÁFICOS** La mezcla de polígonos y "entorno real" está muy bien conseguida.
83	**» SONIDO** Buenas melodías y un doblaje al castellano bastante competente.
87	**» DIVERSIÓN** divertidos minijuegos y variadas situaciones para recorrer la casa.
85	**» DURACIÓN** Tardarás en cazar a los 150 bichos. Los combates son casi infinitos.
NOTA 84	Es el mejor capítulo de la saga, y además, resulta muy divertido gracias a lo variado y novedoso de su planteamiento.



■ Hay 150 Invizimals que tendremos que capturar y algunos sólo disponibles si tenemos también el juego de PS3.





Que Navas le marque un gol de vaselina a Brasil es lo más bonito que hemos hecho en este notable simulador de fútbol que es idéntico a *FIFA 13*...

EL FUTBOL MÁS **CONSERVADOR** SE JUEGA EN PS VITA

FIFA 14

EA Sports nos ofrece en PS Vita el mismo juego del año pasado pero actualizando plantillas y Ligas.

Tal vez sea porque no es la consola más popular, pero en EA Sports nunca se han tomado muy en serio el fútbol en PS Vita. Si sus dos primeras entregas eran una mera adaptación de *FIFA 11* a las peculiaridades de la portátil (aprovechando sus funciones táctiles y poco más), con este *FIFA 14* la cosa no mejora.

***FIFA 14* es una simple actualización** del juego del año pasado. Técnicamente es idéntico y en cuanto a modos de juego también es igual, con amistoso, partidos online 1 vs 1, modo Carrera, Virtual Pro, las Hazañas (pequeños retos para cumplir en los partidos)... Y mantiene sus opciones táctiles en el pase, tiro, etc. Lo único que han hecho es actualizar Ligas (incluyendo la chilena y la argentina, novedades en *FIFA 14*) y plantillas, aunque para los últimos fichajes es necesario descargarse un "parche" Online. ¿Merece la pena *FIFA 14* en PS Vita? Si no tienes ninguno de los anteriores y quieres un juego de fútbol, sí. Pero si ya tienes *FIFA 13*, la verdad es que no te lo recomendamos...

FIFA 14 conserva todas las Ligas de la versión de PS3.

» ESTE **PARTIDO** ME SUENA MUCHO

En EA Sports no lo han escondido: *FIFA 14* en PS Vita es una "actualización" de *FIFA 13*.



1 **MODOS DE JUEGO.** Son los mismos del año pasado: Carrera, Virtual Pro, Online 1 vs 1, Hazañas... ¡Hasta los trofeos!



2 **FICHAJES.** Simplemente han actualizado ligas y plantillas, aunque para los últimos fichajes es necesaria actualización online.



Podremos pasar y tirar a puerta usando las funciones táctiles. O bien desactivarlo si eres más "tradicional".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es el mejor juego de fútbol que hay en PS Vita (básicamente porque no hay otro).

» LO PEOR
Salvo por la actualización, es idéntico a la entrega del año pasado. Si ya la tienes...

80	**» GRÁFICOS** No han evolucionado en tres años, pero siguen siendo convincentes.
85	**» SONIDO** Manolo Lama y Paco González repiten (en) los comentarios.
70	**» DIVERSIÓN** Buen fútbol aunque está máquina se merece un simulador mejor.
88	**» DURACIÓN** Como *FIFA 13*, tiene fútbol de sobra para toda la temporada.
NOTA 80	Un juego de fútbol más que notable pero idéntico al del año pasado. Si ya tienes algún *FIFA* en PS Vita no merece la pena.



Batman se estrena en Vita con una aventura que se juega en 2D, está llena de secretos y respeta la esencia de la saga Arkham.

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**

Desarrollador: **ARMATURE**

Editor: **WARNER**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO**

TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Acelerómetro

batmanarkhamorigins.com

UN MURCIÉLAGO ATRAPADO EN **EL LABERINTO**

Batman: Arkham Origins Blackgate

Convertido ya en uno de los grandes héroes de PS3, Batman va a continuar su lucha contra en el crimen en PS Vita. Y esta vez pelea en dos dimensiones...

La saga Arkham se extiende a PS Vita con una aventura que transcurre tres meses después de *Batman Arkham Origins* de PS3, y sitúa la acción en un laberíntico escenario: la tétrica prisión de Blackgate. El juego comienza con el Hombre Murciélago persiguiendo a Catwoman, aunque tras esta introducción (que sirve de tutorial) Batman se alía con la gata para desbaratar los planes de varios villanos, que han aprovechado una misteriosa explosión en de Blackgate para sembrar el caos. El Joker controla la sección de administración de la cárcel, Pingüino se ha hecho con los bloques de celdas y Máscara Negra manda en el complejo industrial. Además, nos encontraremos también por el camino con otros enemigos y personajes reconocibles del universo del Murciélago.

A diferencia de los *Arkham* de PS3, el desarrollo es en 2D, aunque los escenarios están construidos en un elegante y completo 3D. De esta manera, los cambios de plano son constantes, lo cual proporciona un gran dinamismo a la aventura (aun-

» LAS TRES CARAS DEL **HOMBRE MURCIÉLAGO**

1. **EL LUCHADOR.** El sistema de combate es parecido al de los otros *Arkham*: la clave es contrarrestar los ataques enemigos con contraataques.

2. **LA SOMBRA.** Por la espalda, desde las alturas o saliendo desde una trampilla en el suelo... Batman es experto en la eliminación sigilosa.

3. **EL DETECTIVE.** Basta tocar la pantalla para activar el modo Detective, que nos da información muy útil sobre enemigos y escenarios.



Tres meses después de los hechos de *Arkham Origins*, se produce un motín en la Blackgate. Escenas con estética de cómic narran la trama.

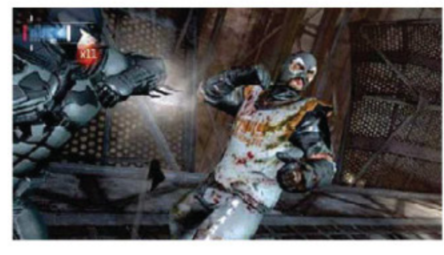


Catwoman, el Pingüino, el Jóker... Muchos personajes de la saga Arkham aparecen en el juego. Ah, y algunos son jefes finales.



Aunque los gráficos son en tres dimensiones, el desarrollo del juego es completamente 2D





Blackgate es un laberinto por el que sólo se puede avanzar encontrando y usando nuevos gadgets.

que a veces también lleva a desorientarte un poco, pero no es nada que no se arregle mirando el mapa). El desarrollo está además claramente influido por la filosofía "metroidvania" (de hecho, sus creadores trabajaron en la trilogía *Metroid Prime*), siendo la prisión un laberinto de salas con muchos recovecos y secretos escondidos: para descubrirlos todos primero hay que desbloquear las distintas habilidades de Batman, en forma de gadgets de alta tecnología, como la batgarra, el batarang o el lanzador de gel explosivo.

El desarrollo está centrado en la exploración y es fundamental utilizar estas herramientas para encontrar caminos secretos y superar obstáculos. En cualquier momento podemos activar el Modo Detective, analizar los elementos de los escenarios y obtener pistas para avanzar. Así podemos también localizar a los enemigos cercanos, aunque estén detrás de una pared. Batman puede eliminarlos silenciosamente por la espalda, lanzándose desde las alturas con una patada voladora o ascendiendo desde trampillas en el suelo. Pero no todo es sigilo: los combates siguen una mecánica similar a los otros *Arkham*, usando el contraataque y la capa para aturdir. Visualmente es oscuro (a tono con el personaje) y, a diferencia de los otros *Arkham*, sus voces están en inglés (pero los textos en castellano). Capta el universo Batman y lo adapta a un buen desarrollo 2D.



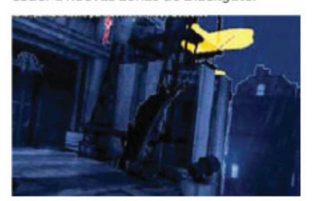
Antes de lanzarte al combate, usa el Modo Detective para asegurarte de que los malos no llevan armas de fuego. Si las llevan, usa el sigilo.



Los giros de cámara pueden despistar en algún momento. Mira el mapa y ten en cuenta que Batman siempre se mueve en 2D.

» GADGETS DEL OFICIO DE SUPERHÉROE

La cruceta sirve para seleccionar los "bat-gadgets". Usarlos es el método para acceder a nuevas zonas de Blackgate.



BATGANCHO. El gadget básico para desplazarse por el escenario: se agarra en salientes e impulsa a Batman hacia ellos.



EL DESENCRIPTADOR. Sirve para "hackear" cerraduras. Se usa con la detección de movimiento de PS Vita.



BATGARRA. Con ella atraemos objetos hacia nosotros y derribamos ciertas zonas de paredes y techos para abrirnos camino.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Un desarrollo muy equilibrado, que mezcla la acción, el sigilo y la exploración.

» LO PEOR

Es tirando a corto, en una 6 o 7 horas puedes haber visto el final del juego.

Te gustará + que... KNYTT

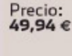


Te gustará − que... GUACAMELEE!



84	**» GRÁFICOS** Buenos modelos y escenarios. La cámara lejana resta espectáculo.
86	**» SONIDO** Buena banda sonora y buen doblaje... En inglés, eso sí.
85	**» DIVERSIÓN** Mezcla acción, sigilo y exploración al estilo Batman. Muy entretenido.
76	**» DURACIÓN** Sólo seis o siete horas, un par más si quieres lograr el 100%.
NOTA 82	Una buena adaptación de las habilidades de Batman a la exploración 2D. Es corto, así que deja con ganas de más.





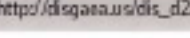
Género:
ESTRATEGIA/ROL
Desarrollador:
NIPPON ICHI SOFTWARE
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,94 €





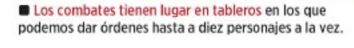


JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS INGLÉS	VOCES INGLÉS/ JAPONÉS
INSTALACIÓN NO	RESOLUCIÓN 1080P


http://disgaea.us/dis_d2/



A Brighter Darkness es la continuación directa del primer juego de la saga que apareció en PS2 hace más de diez años.



Los combates tienen lugar en tableros en los que podemos dar órdenes hasta a diez personajes a la vez.

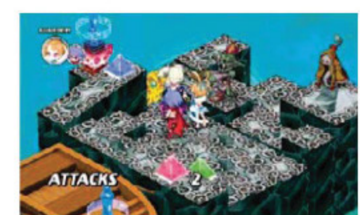
EN LA **ESTRATEGIA** ESTÁ EL GUSTO

Disgaea D2

El rol y la estrategia se dan la mano en esta aventura que nos convierte en señores supremos del reino de Netherworld.

Para que los habitante del reino reconozcan a Laharl como su nuevo gobernante, tendremos que embarcarnos en un periplo a lo largo y ancho del territorio, que nos enfrentará a todo tipo de misiones en las que tendremos que derrotar a los numerosos enemigos que aparecen en los escenarios. Estos escenarios son un tablero sobre el que podemos mover por turnos a nuestros personajes, hasta un máximo de 10, preparándolos para atacar, defenderse o para lanzar cualquier conjuro. Algunos de estos personajes son los protagonistas del juego, pero el resto pueden ser personajes creados por nosotros gracias a un completo editor, que nos permite escoger desde su personalidad a su especialidad, estadísticas... Una lástima que no exista ningún modo cooperativo u online con el que poder compartir nuestros personajes.

Los coloridos gráficos en 2D, muy retro, destacan por ser muy detallados, los tableros tienen buena profundidad y son variados. Lástima que se aprecien dientes de sierra cuando la cámara se acerca a un personaje... Aunque no es nada que un seguidor de los juegos de estrategia no pueda perdonar. Más difícil es disculpar que esté íntegramente en inglés, aunque si te gusta el género lo disfrutarás de todos modos.



El Item World es el mundo que hay en cada objeto. Lo visitamos para obtener mejoras y materiales extra.

VALORACIÓN

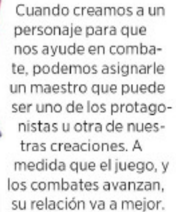
» LO MEJOR
Las numerosas opciones de personalización. El editor. La extensa duración.

» LO PEOR
El desarrollo es algo repetitivo. La alta dificultad en algunos niveles. Está en inglés.

82	**» GRÁFICOS** Entornos y personajes en 2D. Hay fallos, como dientes de sierra.
81	**» SONIDO** Melodías correctas y acertadas para cada situación. Voces en inglés.
83	**» DIVERSIÓN** La alta dificultad de algunas fases puede llegar a desesperar.
88	**» DURACIÓN** Entre misiones principales y extras tenemos más de 40 horas.
NOTA 83	Destinado a los fans de los RPG tácticos, el resto se encontrará con un desarrollo muy denso y lento. Textos en inglés.

» CADA MAESTRILLO TIENE SU **LIBRILLO**

Cuando creamos a un personaje para que nos ayude en combate, podemos asignarle un maestro que puede ser uno de los protagonistas u otra de nuestras creaciones. A medida que el juego, y los combates avanzan, su relación va a mejor.



Si sabes inglés, las charlas entre personajes te arrancarán más de una sonrisa.



1 **A TU GUSTO.** Escoge la clase y la especialidad de tu nuevo aprendiz. Elige entre mago, ladrón, demonio, ninja...



2 **JUNTOS.** En las peleas, la relación entre maestro y aprendiz se fortalece. Si el aprendiz sube de nivel nos hace más poderosos.

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ ACCIÓN ■ NAMCO BANDAI ■ YA DISPONIBLE ■ 49,95€
■ CASTELLANO ■ 1-10 JUGADORES ■ WWW.ARMOREDCOREGAME.COM

Armored Core: Verdict Day



■ Vuelve *Armored Core* con sus batallas entre mechas muy orientadas al Online.

Tras *Armored Core V*, From Software vuelve a la carga con *Verdict Day*, otro juego de acción protagonizado por "mechas", o robots gigantes, que está aún más enfocado al online. Y es que aunque *ACVD* ofrece un modo Campaña individual con 60 repetitivas misiones (unas 10 horas de juego), la diversión está en el online, con batallas para 10 jugadores en las que podremos personalizar a nuestro robot (incluso podremos importar la partida de *ACV*). Eso sí, gráficamente no es muy vistoso, aunque está traducido al castellano...









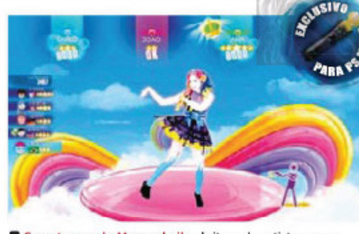
GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
61	75	70	78

NOTA 68 — No es espectacular, pero si te gustan este tipo de juegos y te juntas con amigos sus partidas online son entretenidas.

■ PS3 ■ +3 AÑOS ■ MUSICAL ■ UBISOFT ■ YA DISPONIBLE ■ 49,95€
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ JUST-DANCE-THEGAME.UBI.COM

Just Dance 2014

Ubisoft "cumple su amenaza" y nos presenta la primera entrega "anual" de su superventas *Just Dance* (que también saldrá en PS4). Pero antes de empezar a bailar, os recordamos que necesitáis como mínimo un mando Move y una cámara PlayStation Eye para que la cosa funcione. Si lo tenéis ya podéis empezar a moveros al ritmo de "antiguallas" como ABBA o los sempiternos Village People o bien con temas de artistas más modernos como David Guetta, Katy Perry, Lady Gaga, PSY o Daft Punk. No inventa la rueda, pero amenizará tus fiestas y reuniones.



■ Coge tu mando Move y baila al ritmo de artistas como Daddy Yankee o Pitbull (lo de artistas es un decir).

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
70	85	78	80

NOTA 78 — Aunque para bailar con Move hay que "echarle imaginación", *Just Dance 2014* cumple con su cometido de amenizar tus fiestas.

■ PS3/PSVITA ■ +3 AÑOS ■ SIMULADOR ■ FOCUS ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95€
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.FARMING-SIMULATOR.COM

Farming Simulator

Hay juegos para todos los gustos... ¡Incluso para los amantes del campo! *Farming Simulator* es una apuesta muy original en consola que recrea con gran realismo y precisión suiza (el juego lo hacen allí) cómo se gestiona una granja. Cultivar los campos, criar ganado, recoger la cosecha cuando toque y llevar el control de los gastos son algunas de las (monótonas) tareas que tenemos que realizar, en un juego que es sorprendentemente popular en Centroeuropa y que, sólo por su originalidad, merece la pena probar.



■ Para unos "urbanitas" como nosotros, cultivar los campos y recoger la cosecha fue toda una aventura...



GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
72	73	56	80
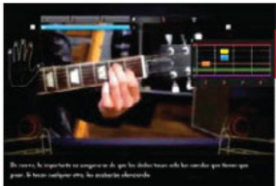
NOTA 65 — *Farming Simulator* "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja. Es casi tan aburrido como en la vida real.

Y ADEMÁS...

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ MUSICAL ■ UBISOFT ■ YA DISPONIBLE
■ 69,95 € ■ CASTELLANO ■ 1-2 JUG. ■ ROCKSMITH.UBI.COM

Rocksmith 2014

Enchufa a PS3 tu guitarra o bajo real (con el adaptador incluido) y aprende a tocar la guitarra de verdad con este juego completamente rehecho desde cero que incluye más de 50 canciones. Si no tienes guitarra, hay un bundle con una por 179,99 euros.



NOTA 85 — Si quieres aprender a tocar la guitarra con tu PS3 de forma sencilla, éste es tu juego. Mejor que el anterior.

■ PS3 ■ +3 ■ VELOCIDAD ■ D3 PUBLISHER ■ YA DISPONIBLE
■ 49,95 € ■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ D3PUBLISHER.US

Turbo: Super Stunt Squad

Un sencillo arcade de carreras pensado para entretener a los más pequeños de la casa que disfrutarán en el cine con "Turbo", la nueva película de animación de Dreamworks. Cada personaje tiene sus particularidades y se pueden personalizar.



NOTA 60 — Sólo los más pequeños verán atractivas estas carreras con los personajes sacados de la peli "Turbo".

■ PS3 ■ +12 AÑOS ■ ROL ■ NAMCO BANDAI ■ 25 DE NOVIEMBRE
■ 49,95 € ■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ NISAMERICA.COM

The Guided Fate Paradox

Bajo una vista isométrica, este curioso juego de rol nos pone en la piel de Reyna Kagurazaka, un estudiante que asumirá el rol de un dios cumpliendo misiones en laberínticas mazmorras por las que se mueve por cuadrículas como en un RPG táctico.



NOTA 77 — Colorida vista isométrica para un S-RPG que no llega traducido pero que gustará (y mucho) a los fans del género.

¡ABRE BIEN LAS **OREJAS** PARA DISFRUTAR A TOPE DE TUS JUEGOS!



LOS MEJORES HEADSETS

Si te gusta disfrutar del sonido de tus juegos con toda su fuerza y además eres un asiduo de las salas multijugador, seguro que esta comparativa te interesa. Aquí tienes los mejores auriculares del mercado, que combinan calidad de sonido y las cualidades básicas de un headset para el chat de voz. Y es que si oír de donde vienen tus enemigo es importante, más importante aún es hablar con tus amigos...

- CoD Ghosts Ear Force Phantom
- CoD Ghosts Ear Force Shadow
- Thrustmaster Y-250-CPX
- Thrustmaster Y-400-PW
- Tritton 720 Plus
- Tritton Kunai
- Tritton PRO Plus
- Turtle Beach XP Seven
- Pulse GTA V



■ Ofrece sonido y envolvente y son inalámbricos. Eso se nota en el precio.

COD GHOSTS **EAR FORCE PHANTOM**

COMPATIBLE **PS3, XBOX 360, PC**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **299,90 €**
WEB **WWW.TURTLEBEACH.ES**

Sonido 3D, sin cables y de diseño

Turtle Beach da respuesta a los que buscan comodidad inalámbrica por encima de todo con su set PX51. Y para los fans, vestido además con los colores de guerra de *Call of Duty Ghosts*.

» CALIDAD DE SONIDO. Podríamos situarlos en la parte media alta de la comparativa, tanto en la claridad de lo que escuchamos (todas las frecuencias están dignamente representadas), como en el efecto envolvente. No llega a lo que ofrecen los TB Seven o los Pro+ pero convencen moderadamente a la hora de localizar la fuente y posición del sonido que escuchamos. Hay modos para "juegos, música y películas" y cada uno cuenta con 8 ecualizaciones, por lo que podremos extraer todo el jugo del set.



■ La decoración COD Ghosts, está presente en el decodificador. Los auriculares funcionan con batería recargable mediante USB.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Trae la completísima colección de cables típicos de Turtle Beach, para enchufarlo a prácticamente cualquier cosa (incluidas otras consolas y por bluetooth a móviles), y trae un cable óptico super largo. El decodificador es muy sencillo y también permite modificar en parte el efecto surround. Compatible con Dolby Digital. El micro es removible y el chat ofrece ciertas posibilidades de configuración.

» ACABADO. Muy cómodos al pesar poco. También ayuda a la comodidad que ni aprietan y, sobre todo, que son inalámbricos. El manipulado de los botones de los cascos es sencillo (una voz nos dará indicaciones) y el alcance y duración de la batería son suficientes. Materiales en general de buena factura, menos en el decodificador, con plásticos un poco "low cost". Las instrucciones de uso son bastante deficientes pues resultan confusas e, incompletas (deberás visitar una web). ○

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Calidad en todos los apartados, pero el hecho de ser inalámbricos nos parece que los encarece demasiado.



■ La gran calidad de su sonido estéreo los convierten en auriculares muy recomendables.

RECOMENDADO Play CALIDAD/PRECIO

COD GHOSTS **EAR FORCE SHADOW**

COMPATIBLE **PS3, XBOX 360, PC**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **99,90 €**
WEB **WWW.TURTLEBEACH.ES**

Vestido para la guerra en estéreo

Los PX22 de la empresa de la tortuga se han vestido de camuflaje y asaltan el trono de los sets estéreo. Argumentos para conseguirlo y armas no le faltan.

» CALIDAD DE SONIDO. Dentro del subgrupo de los headset que son "simplemente estéreos" son los que más nos han gustado. Toda la gama de frecuencias resulta extremadamente natural, con unos graves que no retumban ni canibalizan al resto. Tanto las bajas como las altas frecuencias pueden ser reguladas en intensidad y por separado mediante el mando a distancia, consiguiendo así un sonido mucho más adecuado a lo que buscamos.

■ Con el mando a distancia podremos modificar el volumen o contestar llamadas si los conectamos al móvil.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Al no contar con ningún decodificador, la instalación es ultra-rápida, una vez des con el cable AV que venía con la consola. También es compatible con otras consolas. Las opciones de chat son bastante completas (regular el volumen de las voces, anular tu propia voz...). El micrófono incluido se puede desacoplar, como en la mayoría de los casos de la comparativa, en el caso e que sólo quieras oír el sonido del juego y no vayas a usar el chat.

» ACABADO. El diseño puede no resultar demasiado impactante o futurista, pero a la hora de la verdad pero son muy, muy cómodos, y eso es lo que importa. Los materiales usados en su fabricación son de notable calidad (por ejemplo, el aro está totalmente acolchado) y eso favorece la comodidad. No aprietan mucho y al ser las almohadillas de tela tampoco calientan las orejas. El mando es bonito y robusto y muy fácil de usar y "leer", dan acceso a las principales funciones. Las instrucciones, en este caso, son suficientes y muy claras y no te darán problemas. ○

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Dentro de la gama "estéreo", nuestros favoritos por calidad de sonido y acabado. Ideales quieres gastar poco.



Un bonito diseño acompañado de buena calidad de sonido y correctas prestaciones.

COMPATIBLE PS3, XBOX 360, PC
COMPAÑÍA THRUSTMASTER
PRECIO 89,99 €
WEB WWW.THRUSTMASTER.COM/ES_ES/

THRUSTMASTER **Y-250-CPX**

Sonido con cable de gran contundencia

La opción de Thrustmaster para señales estéreo resulta una contundente opción si buscas auriculares con headset a buen precio. Original diseño y una enorme comodidad de uso.

CALIDAD DE SONIDO. El imponente tamaño de las "orejeras" son una buena señal de lo que esconden dentro. Unos enormes "drivers" de 50 mm reproducen con muy buena calidad los medios tonos y, sobretodo, unos graves muy naturales. Las altas frecuencias, por contra, se pierden un pelín más de lo que nos gustaría. Al limitarse a señales puramente estéreo, no hay artificios raros ni ecualizaciones extras. Sólo contundencia y claridad.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Al renunciar a pretensiones surround, este apartado se reduce bastante, ya que sólo podrás optar a escuchar en estéreo, usando conectores RCA incluidos (recuerda configurar la salida de audio de la consola). Es compatible con otras consolas (aunque no todos los cables están incluidos), PC, PS Vita, tabletas y smartphones (incluye función de llamada). El mando que incluye el cable de 5 metros permite controlar por separado el volumen de la música del juego y las voces, así como anular el micro y permitir, o no, que escuches tu propia voz.



El controlador en el cable, permite ajustar el nivel de audio y las voces de forma independiente. Su diseño es feote...

ACABADO. Los materiales son de buena factura, aunque sin llegar a la media de los Tritton. El mando resulta demasiado "feote" y algunos plásticos que desmerecen el conjunto. Eso sí, son tremendamente cómodos, gracias en parte a la mullida almohadillado de la parte superior. El micro se puede quitar. Las instrucciones son muy claras y están en español, lo que facilita aún más su sencillísimo montaje.

» VALORACIÓN: **BUENA**

Unos cascos básicos estéreo sin grandes pretensiones, pero con gran claridad y contundencia de sonido.



El receptor se conecta con cable a la consola, pero de ahí a los cascos la transmisión es wi-fi.

COMPATIBLE PS3, PC
COMPAÑÍA THRUSTMASTER
PRECIO 159,99 €
WEB WWW.THRUSTMASTER.COM/ES_ES/

THRUSTMASTER **Y-400-PW**

Sonido estéreo con total libertad

La liberación que supone no estar atados por cables es enormemente satisfactoria. Y si encima no descuida otros aspectos importantes, tienes a un buen candidato "entre orejas".

CALIDAD DE SONIDO. Esta versión inalámbrica es en esencia un Thrusmaster Y250CPX, por lo que disfruta y adolece de las mismas virtudes y defectos del modelo anterior. Potencia de sonido notable que permite atronadores efectos, aunque sacrificando en parte las más altas frecuencias. Algo que sólo notarás si escuchas música y eres de oído "fino".

El mando a distancia, sin cables permite controlar las funciones básicas. Los auriculares puedes conectarse al teléfono mediante un cable jack y a un ordenador con un cable USB.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Se limita como su hermano de gama a las señales estéreo, por lo que no hay decodificador ni nada de eso. El "cacharro" de la foto es sólo el receptor de la señal de los cascos. La conexión es muy sencilla, incluida la recarga (vía USB) de su batería de Litio, que permite una autonomía de 10 horas. La distancia máxima de funcionamiento es más que suficiente y superior a la sus rivales con cable, llega a los 10 metros. Los cables incluidos sirven para PS3, aunque necesitarás buscar el cable de vídeo compuesto que venía con la consola.

ACABADO. Es algo más ligero que su hermano con cable. El mando de control es "a distancia" de verdad y con un diseño mejor que el de los Y250CPX. El micrófono se puede quitar cuando no lo uses y el diseño es bastante "molón" y original. Incluye otro par de almohadillas de tela, más "fresquitas" que las de piel sintética. En el resto son idénticos: buena factura pero sin alardes. Instrucciones claras y detalladas. El ser inalámbrico aporta comodidad a raudales.

» VALORACIÓN: **BUENA**

Buena opción si pasas de estar atado a un cable. Un set estéreo sin florituras, pero de calidad más que aceptable.



La emulación del sonido envolvente permite disfrutar de un 7.1 por poco dinero.

COMPATIBLE **PS3, XBOX 360, PC**
COMPAÑÍA **MADCATZ**
PRECIO **149,90 €**
WEB **WWW.TRITTONAUDIO.COM/**

TRITTON **720 PLUS**

Sonido 7.1 con "trampa" y cable

La opción "surround" emulada de Tritton está envuelta en un set de enorme calidad y atractivo diseño. Tienen casi todo lo que un jugón puede esperar de unos auriculares headset.

CALIDAD DE SONIDO. Si usas estos auriculares para jugar disfrutarás de una completa gama de frecuencias de calidad, con explosiones contundentes. En películas, sin embargo, echamos de menos algo más de potencia, según la escena, y quizás el volumen máximo se haya quedado algo corto. En cuanto a la sensación de sonido envolvente, resulta bastante convincente, aunque la emulación mediante algoritmos no puede igualar a opciones basadas en hardware como la de su primo "el Pro".



El decodificador se conecta a la consola. No es necesario enchufarlo a la corriente y el cable de los cascos incluye un mando.



CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. El decodificador se conecta de forma rápida y sencilla a PS3 y otros muchos dispositivos, gracias a la inclusión de todos los cables necesarios, incluido uno óptico. Acepta señales Dolby Digital, Digital Ex y ProLogic II de siete canales, e incluso transforma una señal estéreo a cualquiera de ellas. Cuenta con 2 modos de ecualización, uno para películas y juegos y otro para música.

ACABADO. Mucho más cómodo que sus hermanos de marca, ajustables en longitud y rotación y con unos materiales y detalles de enorme calidad. Vienen acompañados de par de almohadillas de recambio. El sencillo mando incluido en el larguísimo cable es perfecto. Evita el tener que estar conectado a la red eléctrica, lo que lo hace más cómodo de llevar y montar. El micrófono es desmontable. Las instrucciones están en papel, en español y son bastante completas.

» VALORACIÓN: **MUY BIEN**
Un precio ajustado para un set de gran calidad, si eres consciente de las limitaciones de la emulación surround.



Son los auriculares más baratos de la comparativa, pero suficiente para jugar.

COMPATIBLE **PS3, XBOX 360, PC**
COMPAÑÍA **MADCATZ**
PRECIO **59,99 €**
WEB **WWW.TRITTONAUDIO.COM/**

TRITTON **KUNAI**

Buena opción para bolsillos pequeños

Si a ti te da igual intentar averiguar por dónde viene tu enemigo sólo con el oído, y no necesitas de complicados decodificadores, estos cascos estéreo pueden ser una buena opción.

CALIDAD DE SONIDO. Los cascos son de un tamaño más bien reducido, lo que limita en parte el tamaño de los altavoces instalados en su interior. Esto hace que carezcan de la contundencia de otros auriculares de la comparativa, especialmente en los graves, demasiado saturados. Las medias y altas frecuencias se reproducen de forma correcta nada más. La conexión RCA analógica limita también en parte la calidad de salida. Lejos de los cabecillas de la comparativa..

El mando incluido en el cable permite regular de manera independiente el volumen del juego y del chat.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. En esta ocasión se trata de reproducir, "simplemente", una señal estéreo. Nada de surround ni decodificadores, lo que reduce a la mínima expresión este apartado, siendo sólo indicado para los que busquen "salir del paso" en sus partidas multijugador. Se conecta a PS3 usando los cables incluidos y el de vídeo compuesto con el que se vendía la consola. Tras una breve configuración, está todo listo. El mando incluido en el cable controla el volumen de las voces y la música por separado.

ACABADO. Son demasiado pequeños, aunque ligeros y moderadamente confortables gracias a la movilidad de los cascos y su regulación y el almohadillado. El cable tiene más de 4 metros lo que garantiza una suficiente separación con la TV. Las instrucciones de montaje son escasas, pero muy claras lo que permite una puesta en marcha casi inmediata. El micrófono es extraíble, para cuando no hace falta. Están disponibles en colores blanco, rojo y negro y a buen precio.

» VALORACIÓN: **BUENA**
Cascos básicos y muy limitados, donde ni la calidad de sonido ni sus opciones destacan. A muy buen precio, eso sí.



■ Dentro de cada auricular hay 4 altavoces que se encargan de transmitir sonido envolvente.

■ Soberbio en todos sus apartados. Claro que la calidad hay que pagarla.

HEADSET Play RECOMENDADO

TRITTON **PRO PLUS 5.1** TRUE SURROUND

COMPATIBLE **PS3, XBOX 360, PC**
COMPAÑÍA **MADCATZ**
PRECIO **179,95 €**
WEB **WWW.TRITTONAUDIO.COM/**

Con cable, pero con sonido 5.1 real

Nunca será lo mismo tener 5 altavoces repartidos por la habitación que por tu oreja, aunque con este equipo, inspirado en las configuraciones de los equipos HIFI clásicos, casi no lo notarás.

CALIDAD DE SONIDO. La calidad general es excelente, gracias a unos graves potentísimos y unos medios claros. Las altas frecuencias se ven algo mermadas en comparación, pero siempre se hacen oír a través del estruendo de sus "hermanas". Los 4 mini-altavoces instalados en cada casco (emulando la posición de un sistema 5.1 convencional) consiguen un efecto surround netamente superior al ofrecido por las emulaciones por algoritmos de otros sets, aunque queda aún lejos al obtenido por un equipo surround convencional.



■ El completo mando del cable hace de intermediario con el decodificador. Montar este equipo no es nada fácil...

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. El paquete incluye todos los accesorios que necesitas para consolas o PC y, a pesar de los múltiples cables, es muy sencillo de "enchufar". Amplificador compatible con Dolby Digital y Dolby Prologic II, incluso puede transformar una señal estéreo a Prologic II. El volumen de cada "altavoz" (frontales, traseros, central y subwoofer) puede ser ajustado por separado. Permite también ajustar el retardo de algún canal o de invertirlos y hacer que oigamos nuestra propia voz (o no) en los chats.

ACABADO. Los materiales son de los mejores de la comparativa. Y el mando a distancia del larguísimo cable es ideal. Para nuestro gusto los cascos "aprietan" y pesan demasiado. Pero lo peor es la enorme cantidad de cables con los que lidiar (incluido uno a la red) y las instrucciones: nulas en la caja y muy deficientes y en inglés en la web.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**

Unos cascos "Premium" (mejor efecto surround, muy buenos materiales...) a un buen precio. Eso sí, aparatoso.

TURTLE BEACH **XP SEVEN**

COMPATIBLE **PS3, XBOX 360, PC**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **299,99 €**
WEB **WWW.TURTLEBEACH.ES**

El headset que todos queremos tener

El set de gama alta de Turtle Beach ofrece todo lo que se puede pedir a unos cascos... y mucho más. Es la opción "premiun" de la comparativa y a un precio acorde con su gran calidad.

CALIDAD DE SONIDO. estamos ante unos auténticos cascos HIFI, de calidad muy superior a la ofrecida por el resto de contrincantes. Basta subir el volumen al máximo y disfrutar con un arcoiris de frecuencias cristalinas que nunca desentonan, retumban o resultan artificialmente "infladas". Te los pondrás hasta para escuchar música. El efecto surround es el segundo mejor, sólo detrás de los Tritton Pro+, pero bastante conseguido y completamente configurable.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Se le puede enchufar prácticamente cualquier cosa que tengas en casa, ¡hasta unos altavoces externos! Viene con todos los cables necesarios, incluido uno óptico extra largo. Es compatible sólo con Dolby Digital y señales estéreo y puedes optar por 8 tipos de ecualizaciones de sonido diferentes, otras 8 para altavoces externos y otras tantas para el chat. También podrás variar el ángulo, posición y volumen del sistema 5.1 "virtual". Inacabable.



■ El decodificador es tan potente que lo puedes conectar incluso a unos altavoces externos. Con el mando puedes controlarlo todo.

ACABADO. El empaquetado de lujo ya nos da una idea del cuidado que se ha puesto en todo: plásticos, gomas, cables y conectores de lujo. En lugar de un aparatoso amplificador, cuenta con un mando de generosas proporciones y un receptor más pequeño. El control del primero es muy intuitivo y claro. Lástima que no lo sean las instrucciones: en inglés, incompletas y vía web.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Si el bolsillo no es un problema y un par de cables no te molestan, no hay duda de que esta tiene que ser tu elección.



■ El atractivo de la licencia de GTA V y ser inalámbricos son sus principales virtudes.

COMPATIBLE **PS3, PC**
COMPAÑÍA **SONY**
PRECIO **159,99 €**
WEB **ES.PLAYSTATION.COM**

SONY **PULSE GTA V**

Con el carisma de Los Santos y sin cable

Aquí están los cascos más innovadores de la comparativa. Con el "patrocinio" de la ciudad de Los Santos, sorprenderán a todos, pero no sabemos si los más exigentes quedarán convencidos...

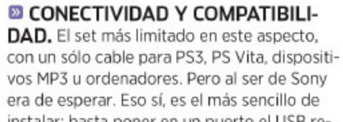
» CALIDAD DE SONIDO. En la línea del resto de sets estéreo, con bastante contundencia aunque con unos graves un pelín artificiales. Cuenta con un modo llamado Bassimpact que hace que las "orejeras" tiemblen. Efecto curioso pero que, en nuestra opinión, acaba por cansar y no hemos tardado en desactivar. Se supone que emulan sonido envolvente, con un 7.1 virtual, pero la verdad es que no va del todo bien.



■ Basta con conectar el receptor USB a la consola y listo. Los podemos conectar a teléfonos o Vita con el cable.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. El set más limitado en este aspecto, con un sólo cable para PS3, PS Vita, dispositivos MP3 u ordenadores. Pero al ser de Sony era de esperar. Eso sí, es el más sencillo de instalar: basta poner en un puerto el USB receptor y listo, ni configuraciones ni nada. Tiene algunos modos de ecualización prefijados, pero muy básicos. Sus baterías se recargan mediante USB.

» ACABADO. Son inalámbricos, no pesan ni cansan, así que por tanto muy cómodos. El micro está oculto, por lo que no sobresale delante de nosotros (puede configurarse, así como las voces del chat). Muestran un diseño llamativo y elegante. Cuando activamos alguna opción se indica en la esquina superior derecha de la pantalla, lo que es todo un detalle. Lo peor es que no tiene mando a distancia y los controles integrados en los auriculares son un follón: botones, algunos diminutos, que no se ven ni se notan en los dedos y que confundirás a menudo en mitad de una partida. Las instrucciones son muy mejorables. ○



» VALORACIÓN: **BUENA**

Unos cascos demasiado caros para lo que ofrecen (pese a ser inalámbricos). Gran acabado en la media en lo demás.

» CONCLUSIONES

No ha sido fácil, porque hay equipos con muy diferentes prestaciones, pero teniendo en cuenta su calidad, configuración y precio estos son nuestros ganadores:



XP Seven · Tritton Pro + · Tritton 720+ · Ear Force Phantom · Ear Force Shadow



Y-400-PW · Y-250-CPX · Tritton Kunai · Pulse GTA V

Con semejante gama de contendientes la decisión es complicada, pero si te olvidas del bolsillo la elección clara: el TB Seven. La calidad que destila desde que abres la caja hasta que aprendes a usar sus múltiples configuraciones no tiene parangón. Y es en los detalles donde nos ha ganado: mando perfecto, calidad de sonido...Pero si tu principal obsesión es un sonido envolvente de precisión, el Tritton Pro+ es el set a elegir. Lo hace casi todo muy bien, pero es menos configurable y tanto cable acaba por lastrarle un poco. Mirando las prestaciones puras y su relación con el bolsillo, no nos queda más remedio que rendirnos ante el Tritton 720+. Ofrece casi todo lo que necesitas a la mitad de precio que el TB Seven...o que el EF Phantom, que por eso, y a pesar de ser inalámbrico y de indiscutible factura, se queda cuarto. Con un precio idéntico al Tritton 720+ se encuentra el Pulse GTA V, cuyos irritantes controles integrados y un efecto envolvente muy deficiente lo relegan al vagón de cola. Eso en cuanto a los "surround", pero ¿qué pasa si lo del sonido envolvente te da lo mismo y buscas algo menos aparatoso y costoso? Pues de nuevo Turtle Beach demuestra ser la que más ofrece con su EF Shadow. Buena calidad de sonido y un buen precio, con un cable de 5 metros que deja suficiente libertad como par no echar de menos unos inalámbricos. Por eso situamos el Y-250-CPX por delante de su primo Y-400-PW. En la cola el estéreo de Tritton Kunai, justito en todo, aunque un gran precio. ○

CARACTERÍSTICAS GENERALES

	Montaje	Contenido	Conectividad/ Compatibilidad	Comodidad	Inalámbricos	Sonido Envolvente	Ecualizaciones	Opciones chat	Materiales/ acabado	Calidad/precio
Call of Duty Ghosts Ear Force Phantom	R	E	MB	E	SÍ	B	E	E	B	B
Call of Duty Ghosts Ear Force Shadow	MB	MB	B	MB	NO	NO	B	MB	B	MB
Thrustmaster Y 250 CPX	MB	B	B	MB	NO	NO	R	MB	B	MB
Thrustmaster Y 400 PW	MB	MB	B	E	SÍ	NO	R	MB	B	B
Tritton 720+	MB	MB	E	MB	NO	B	B	MB	E	MB
Tritton Kunai	MB	B	B	B	NO	NO	R	B	MB	MB
Tritton PRO+	R	MB	E	MB	NO	E	MB	MB	MB	E
Turtle Beach XP Seven	R	E	MB	E	NO	MB	E	E	E	B
Pulse GTA V	MB	B	B	MB	SÍ	R	B	B	MB	B

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Los ladrillos de oro

¿Cuáles son los mejores juegos de *Lego* para PS3?
@ Alberto Rodríguez

Aunque algunos de los antiguos aguantan bien el tipo, como pasa con *LEGO Star Wars: The Complete Saga*, los chicos de Traveller's Tales han ido refinando la fórmula y añadiendo elementos continuamente. Por eso los títulos más modernos suelen tener más variedad, y el dedicado a "El Señor de los Anillos" o *LEGO Batman 2* son de los que más nos han gustado. A mediados de Noviembre sale *LEGO Marvel Superheroes*, y también puede interesarte.

■ El mejor juego de LEGO es el que toque la temática que más te guste. En general todos son muy divertidos.

Cazavampiros de bolsillo

¿Sabéis si está prevista alguna entrega de *Castlevania* para PS Vita?
@ Fernán Lourés

Por ahora ninguna, aunque *Mirror of Fate* se publicó originalmente en 3DS, y el salto a la portátil de Sony nos parecería algo natural y muy interesante. Si no jugaste *Symphony of the Night* en PSone lo tienes por unos razonables 9,99€ en el Store.

Grandísimo elenco

Me enterado de que Capcom va a sacar una enciclopedia de personajes, y quería saber si llegará a España traducida.
@ Cristian Jiménez

La enciclopedia de Capcom se publicó con motivo de su 30 aniversario este año, y puedes encontrarla en tapa dura en torno a 25€ en tiendas online. Eso sí, sus doscientas páginas están en inglés: tienen tiradas tan limitadas que no suelen traducirse al castellano.

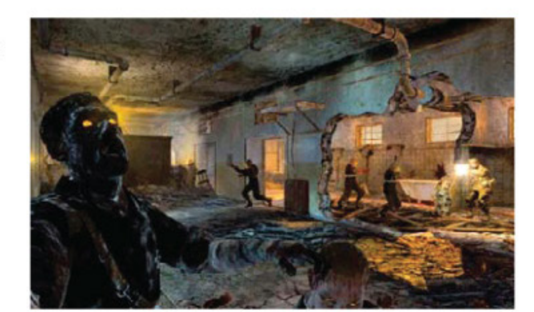
Concurso de modelos

¿Qué me recomendáis, una PS3 Slim original de 160 GB o una nueva Slim de 250 GB?
@ Jorge Guzmán

Suponemos que hablamos en ambos casos de consolas de segunda mano, ya que la primera Slim está descatalogada, igual que el modelo de 250 GB de la Slim actual. Todo depende del precio y de cuanto te fíes del vendedor. Nuestro consejo sería la más moderna y con el disco duro más grande. La Slim de 500 GB, nueva y con juego, cuesta sobre los 300 euros. Haz tus cuentas...



■ La primera PS3 Slim ya no está a la venta. EL modelo actual tiene 500 GB.



■ No sabemos si *Ghosts* tendrá algún modo tipo zombis, aunque los *Call of Duty* de Infinity Ward suelen tener modos Operaciones Especiales. No está confirmado.

¿Modo marcianos?

¿Van a poner un modo de juego tipo zombis pero con alienígenas en *CoD Ghosts*?
@ Alan Pons

Los zombies llegaron a *Call of Duty* de mano de Treyarch en *CoD: World at War* y hemos luchado contra ellos en ambos *Black Ops*. Y efectivamente, en *CoD Ghosts* vamos a disfrutar del equivalente, pero con aliens, en el modo Extinction. En él habrá que cooperar para salvar a la raza humana del ataque de unos veloces y letales seres extraterrestres. ¡El mes que viene os lo contaremos!

Periféricos abandonados

Se sabe que los mandos PS Move serán compatibles con PS4, pero ¿y los Buzzers?
@ Cuco

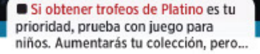
De momento ni tan siquiera se ha anunciado que *Buzz!* vaya a estrenarse en PS4. Llegado el caso, no sabemos si tendremos la suerte de poder seguir usando los mismos Buzzers inalámbricos de PS3 o tocará hacerse con unos nuevos. La versión de descargable de *Buzz!*, que puedes descargar gratis en PS Store, se puede jugar con el Dual Shock. Lo mismo pasa igual en PS4.



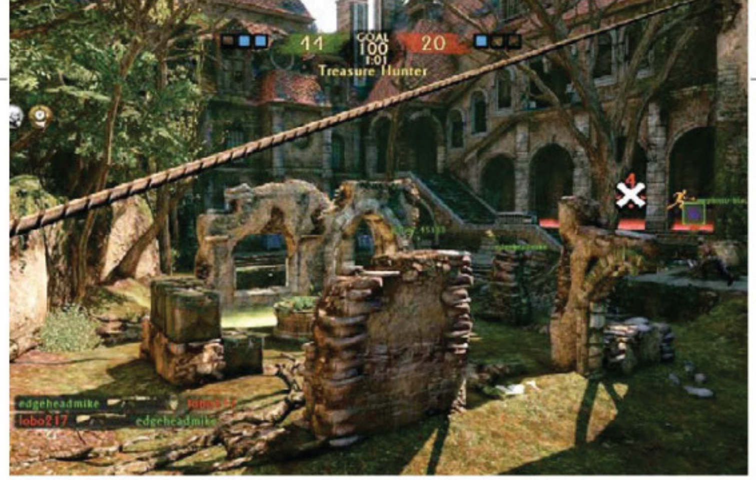
¿Por qué ponen trofeos de Platino tan difíciles?

He leído que el juego *Batman Arkham Origins* va tener un modo de dificultad extrema llamado "I am the night" en el que tienes sólo tienes una vida y tienes que jugar las 12 horas seguidas, ya que tampoco puedes guardar partida. Espero que lo pongan como trofeo opcional, o va ser una manera de fastidiar a aquellos que nos interesamos por los trofeos platino.
@ Gorka Amezaga

Si es finalmente un trofeo, será necesario ganarlo seguro. Quizá vale la pena recordar que todos los juegos tienen trofeos más difíciles de conseguir que otros. Los trofeos están pensados como un desafío para los jugadores más dedicados, además de ser totalmente optativo: muchos jugadores no se interesan por ellos, igual que hay otros que no buscan los coleccionables o jamás pisan una partida online. Si un trofeo te parece ridículamente difícil de ganar puedes ignorarlo o si los platinos son tu prioridad, con los juegos infantiles te los sacarás con la gorra. Pero las satisfacciones más grandes se obtienen de los mayores desafíos.



■ Si obtener trofeos de Platino es tu prioridad, prueba con juego para niños. Aumentarás tu colección, pero...



■ *Uncharted 3 Multijugador* se puede descargar gratuitamente de PSN. Tiene algunas limitaciones, pero para probar cómo es eso de jugar online te puede venir de miedo. Y sin soltar ni un euro también puedes probar varias demos con online.



¿Saldrá *J-Stars Victory VS* en España?

@ **Yari Torres**

El que promete ser el juego soñado para los fans del anime (Goku, Naruto, o Luffy aparecerían en él) saldrá en para PS3 y Vita en Marzo de 2014, pero por ahora sólo en Japón.

¿Sacarán *Resident Evil 7*?

@ **Ismael de Santos**

El juego no está anunciado, pero dudamos mucho que Capcom vaya a dejar abandonada la saga. Tras aparecer *Revelations HD* antes de verano, es posible que quieran dejar pasar un tiempo.

¿Se puede tener sexo con otro jugador en *GTA Online*?

@ **Chucho Wicho**

No. Imaginamos que por evitar polémica y problemas con las calificaciones por edades. Parece que somos más sensibles al sexo que a la violencia.

¿Cuándo sale *Dragon Ball Z Raging Blast 3*?

@ **Antonio**

Aún no se ha anunciado la tercera entrega de la serie, así que...

Buen online para iniciarse

Un amigo y yo queremos jugar online en PS3 pero no sabemos qué juego comprar, ¿cuál podría ser buena elección?

@ **Sergio Guzmán**

Si no habéis jugado nunca online juntos, quizá sería buena idea empezar con algo que no os suponga un gasto, y a ser posible que os permita organizar alguna partida entre vosotros para que os hagáis a la idea antes de mezclaros con jugadores más veteranos. Los modos multijugador de *Uncharted 3 y Killzone 3* puede probarse gratis descargándolos desde el Store. Dependiendo del tipo de juego que más os interese, las demos de *FIFA 14* o *Diablo III* también pueden gustaros. Y hay más...

A la élite no se llega por dinero

¿Seguirá siendo gratuito CoD Elite en *CoD: Ghosts* o habrá que volver a pagar?

@ **Ricardo**

CoD Elite fue un servicio social para jugadores con una opción de pago desde su lanzamiento junto con *Modern Warfare 3* hasta que apareció *Black Ops II*, momento en que Activision decidió convertir el servicio en gratuito, pero conservando para todos los usuarios las mismas opciones que antes sólo habían tenido aquellos que pagaban. No parece que se hayan planteado volver a cobrar por él. Suponemos que el pase de temporada con los packs de mapas, que es básicamente lo que incluía la opción de pago del servicio, ya ocupa ese hueco.

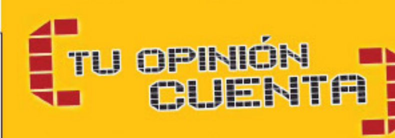
Comparando obras maestras

¿Qué juego os compraríais, *GTA V* o *The Last Of Us*?

@ **David Pla**

Pues eso es tanto como preguntar si quieres más a mamá o a papá...Nuestra respuesta dependería de los gustos personales de cada jugador. Para alguien con poco tiempo libre o que quiera algo más concentrado, nos parece que *The Last of Us* ofrece mucha calidad en menos tiempo. Pero si lo que quieres es perderte durante semanas en un mapa enorme, y lo que buscas es variedad, *GTA V* se amolda más a tus gustos.

■ Elegir entre dos juegazos como *The Last of Us* y *GTA V* sólo puede ser una decisión personal.



¿Cuál es el juego de PS4 que te llama más la atención?



El nuevo inFamous

Miguel Guerrero Méndez

"El juego que realmente más me llama la atención es *inFamous: Second Son*. Siempre me han encantado los juegos de la saga, pero este último realmente creo que va a ser espectacular. Y no solo por su nuevo protagonista Delsin Rowe, sino por todas esas cosas nuevas, como el poder para absorber habilidades, una ciudad mucho mas grande, que podamos luchar contra otras personas con poderes..."

Hay varios que me gustan...

Rubén Cortijo

"Van a ser varios los que compre junto con la consola, *FIFA 14* por vicio, *Watch Dogs* porque me parece un juegazo gráficamente y *Battlefield 4* porque si el 3 de PS3 ya está genial este será una pasada."

Watch Dogs, pero con su retraso.

Flavius Stan

"*Watch Dogs* pero viendo su gran retraso me quedo con *inFamous Second Son*, que viendo su calidad técnica y una historia totalmente nueva pinta bien y ojalá sean ciertos los rumores de que *Uncharted 4* esta en camino"

A la espera de *inFamous*

Tavo Bradez

"Estoy a la espera de la tercera entrega de inFamous : Second Son, uno de los juegos que ha cautivado la atención de jugadores, tanto por su jugabilidad como en historia, promete ser un excelente juego para la nueva generación de PS4. Esperemos que esta saga dé para más!"

Una brutalidad técnica

Mario Zarco

"*The Division*, sin duda alguna, me parece una brutalidad técnica en todos los sentidos, casi se me saltan las lágrimas cuando lo vi por primera vez."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Os vais a comprar PS4 estas navidades? ¿Por qué?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Frontera digital

Me compré *Dragon's Crown* en EEUU para jugar en mi PS Vita comprada aquí, ¿por qué no puedo jugar online con jugadores de Europa?

@ Hugo

Podrías hacerlo, pero sólo si esa persona o tú os mandáis un invitación. Por defecto el juego se conecta a las salas multijugador de la versión americana . En modo ad-hoc también debes poder conectarte sin problemas.



Si compras *Dragon's Crown* en versión USA descubrirás que por defecto busca partidas online en servidores americanos.

Rediseños tempranos

¿Cuándo llegarán el nuevo modelo de PS Vita y PS Vita TV a Europa?

@ Rafael

El rediseño de Vita y su versión para enchufarse a la tele se han anunciado sólo para Japón y no sabemos si llegarán a Europa. Puede que se anuncie cuando la excitación del lanzamiento de PS4 se calme.

De cine

¿Se sabe algo de la peli de *Shadow of the Colossus*?

@ José Rodríguez

Los primeros indicios de que el juego podría adaptarse para la gran pantalla datan de 2009, pero desde entonces apenas ha habido más detalles.

Atrasados

Me gustaría conseguir el número de Playmanía que contiene la guía de *Ni no Kuni*. ¿Cómo lo puedo hacer?

@ Diego Abalo

El número en el que venía la guía de *Ni no Kuni* es el 170, desde la web http://store.axelspringer.es puedes ir a la sección de Playmania y pedir ese número, pagando 2,99 € + 1 euro de gastos de envío.



En nuestro Store puedes comprar números atrasados o suscribirte.

Conservar o vender

Tengo una PS3, con varios accesorios y más de 30 juegos. He pensado que si lo vendo todo me darían unos 400€, les tengo cariño pero si no los vendo no tengo dinero para la PS4. ¿Qué hago?

@ Jorge Bocos

Es una decisión totalmente personal, pero nosotros no la venderíamos. Disfruta de momento con tu PS3 y más adelante, cuando haya más juegos para PS4 y hayas ahorrado algo de dinero, te lo vuelves a plantear. A estas alturas puede que ni siquiera puedas reservarla y no se sabe cuántas unidades habrá disponibles... Vender a toda prisa tu colección de PS3, no nos parece la mejor idea.

Expandiendo Los Santos

¿Sabéis si habrá algún DLC para *GTA V* igual que los tuvo *GTA IV*?

@ Lector

Por ahora no se han anunciado expansiones, aunque si el caso de *GTA IV* nos sirve de ejemplo, sus dos DLC tardaron más de un año en aparecer tras el lanzamiento del juego principal. Además, el online no deja de actualizarse y ofrecer retos nuevos... Si salen DLC tardarán un tiempecito, aunque si tienen la calidad de los de *GTA IV*, la espera merecerá la pena.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Muy alta definición

Hola, tango una duda con la resolución de PS4. ¿Está anunciado algún juego con resolución 4K para PS4?

@ Julito

Parece que los juegos de PS4 se ejecutarán a resolución Full HD (1920x1080), y el contenido en resolución 4K (3840x2160, justo el doble) se usaría sólo para contenido de vídeo.

Esto es algo muy parecido a lo que ya vivimos con PS3: los juegos suelen ir a una resolución menor que la de las películas en Blu-Ray. El motivo en ambos casos es principalmente económico: desarrollar juegos en 4K resultaría aún más caro, requeriría una consola todavía más potente y por ahora las televisiones con capacidad 4K son bastante escasas, así que casi nadie podría disfrutar de la mejoría en calidad de imagen.

Chat sin USB

He leído que los auriculares Pulse de Sony para PS3 no funcionarán en PS4, ¿cómo pueden hacer esto?

@ Iker

Sony ha asegurado que, aunque los auriculares USB no funcionen inicialmente en PS4, posteriormente se lanzará una actualización para corregir eso. Mientras tanto podremos apañarnos utilizando el auricular mono que incluye PS4, pero hay que admitir que es difícil que su calidad sea comparable a la de unos buenos auriculares de diadema, aparte de forzarnos a escuchar el audio del juego por nuestra TV o unos altavoces... o ponernos los auriculares y el casco mono para el chat a la vez...

De primeras los auriculares USB no funcionarán en PS4.

Formatos y compatibilidad

¿Por qué no puedo ver vídeos en HD en mi PS3?

@ Dani

Normalmente el problema no es que PS3 no soporte vídeo en alta definición, dado que los juegos suelen incluir vídeos a 720p, y los tráilers que puedes descargar del mismo Store también van en HD. Sin embargo, muchos vídeos en HD van en formatos que PS3 no soporta, como los de extensión .mkv. En este caso la opción es convertirlos a otro formato como .mp4. Para ello podemos usar programas como HandBrake o Freemake Video Converter, que son gratuitos. Otra opción es que un programa se encargue de convertir el vídeo sobre la marcha y en transmitirlo a nuestra PS3 a través de nuestra red local, como hace por ejemplo PS3 Media Server..

» PRE CORTAS, RESPUEST BREVES

¿Tiene *Tearaway* algún modo multijugador?

@ Gustavo

Parece que el juego no tendrá ningún modo multijugador, así que esperamos que el modo un jugador lo compense en cantidad y calidad.

¿Si compro un juego de Neo-Geo en el Store para PS3, puedo descargarlo gratis en PS Vita?

@ Javier

Igual que con los juegos de PSone, muchos puedes descargarlos en PS3, PS Vita y PSP. Es como si fuesen Cross Buy, pero sin darle publicidad.

¿Qué packs de PS4 + juego hay anunciados?

@ Susi

Hay un Pack PS4 + *Killzone Shadow Fall* por 399€, y otro que añade un segundo mando y la nueva cámara por 499€. No dudamos que aparecerán otros packs, pero no hay ninguno más confirmado.

¿Tendremos la aplicación Total Channel en PS4?

@ Pablo Crespo

Total Channel ya está disponible para PS3, y por registrarte ofrecen 200 minutos de contenido gratis; todavía no sabemos si también estará disponible también en PS4.

¿Es posible pasar las guías digitales del móvil al PC?

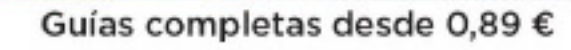
@ Antonio

No puedes transferirlas, pero puedes usar la web de KioskoyMas, Zinio o del quiosco que sea para consultar los guías que hayas comprado.

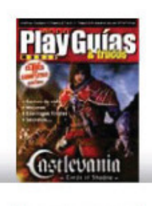
LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

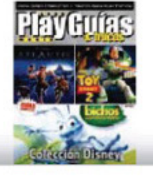
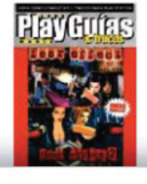


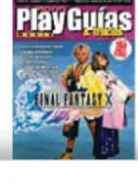




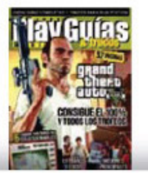
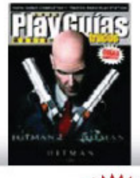



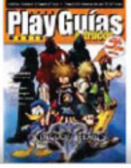
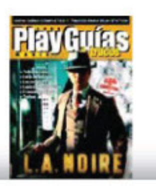




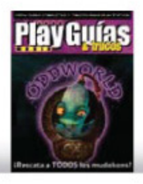


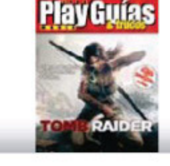
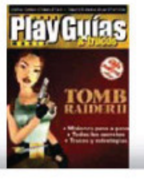












Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Crash Bandicoot Colección
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War Ascension
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA V
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Maximo Ghost to Glory
- Maximo vs Army of zin
- Medal of Honor Colección
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia Colección
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Syphon Filter Logan's Shadow
- Tekken 5
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac





DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



Los héroes de la Marvel se convierten en fichas con las formas de Los Vengadores.

GRATIS | ACCIÓN | WARNER | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

LEGO Marvel Super Heroes



El grupo de superhéroes más famosos de los últimos tiempos se une para derrotar al Hombre de Arena y la Abominación en el escenario de Nueva York, en la estación de Grand Central. Pero no hemos dicho lo más importante: y es que estos héroes de la Marvel, que algunos de ellos forman el grupo de Los Vengadores, se han unido a la moda de la "legolización", lo que significa que han pasado por las manos de Traveler's Tale como antes hicieran otras franquicias como Star Wars, Indiana Jones, Batman, El Señor de los Anillos o Harry Potter.

Esta demo de *LEGO Marvel Super Heroes* nos deja controlar de primeras a tres superhéroes: Iron Man y sus misiles "made in Stark Industries", Spider-Man con sus telarañas y, por último, Hulk, el héroe sin cerebro al que sólo le llega para obedecer una orden: aplasta, aplasta y aplasta. Un desarrollo en el que tendremos que destrozarlo todo, recuperar piezas de LEGO, construir ingenios para pasar de nivel y, como siempre, coleccionar decenas de personajes que andan ocultos. La demo ocupa 1,3 GB.

GRATIS | VELOCIDAD | BIGBEN | CAST. | 1 JUGADOR

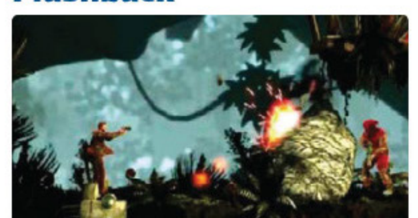
WRC 4



La saga ya clásica en PlayStation vuelve con esta cuarta entrega cuya demo nos dejará correr con el piloto Sébastien Ogier y su Volkswagen Polo R WRC, durante un día entero de competición, desde el alba hasta el anochecer, en el Rally d'Italia Sardegna (Cerdeña). La demo ocupa 793 MB.

GRATIS | AVENTURA | UBISOFT | CAST. | 1 JUGADOR

Flashback



El título clásico de los 90, programado entonces por Delphine Software, parece no sufrir el paso de los años con un remake de justicia en el que se mantiene el espíritu original: somos el agente del GBI Conrad B. Hart y debemos recuperar la memoria para reconstruir el puzle de nuestra existencia. Ocupa 2 GB.

GRATIS | ACCIÓN | CITY INT. | CAST. | 1 JUGADOR

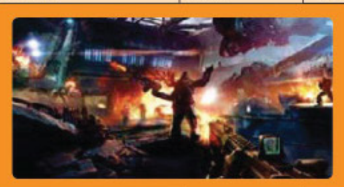
Alien Rage



Un shooter de mucho calibre, con una ambientación excepcional y un catálogo de armas inmenso, en un desarrollo típico donde una raza alienígena ha invadido un asteroide colmado de un recurso natural que anhelan controlar unos y otros. ¿Adivinas qué te toca hacer a ti? Prueba la demo, merece la pena.



	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Alien Rage	Shooter	2662



Army of Two: The Devil's Cartel	Acción	1700
Call of Juarez Gunslinger	Shooter	1945
Dead Space 3	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Diablo III	Rol-Acción	1244
Far Cry 3 Blood Dragon	Shooter	3072
Flashback	Aventura	2048
God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
Journey	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LEGO Marvel Super Heroes	Acción	1331



LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Aventura de Acción	--
Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Resident Evil Revelations	Survival Horror	441
Resistance 3	Shooter	1406
Sacred Citadel	Arcade	793
The Cave	Puzzle/Aventura	984
The Last Bounty Hunter	Shoot'em up	1331
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Unearthed Episode I	Aventura	2662
WRC 4	Velocidad	793



Zeno Clash II	Acción	1126

MUNDO PSN

EDICIÓN COMPLETA

DISHONORED GAME OF THE YEAR



Desde el pasado 11 de octubre, Bethesda tiene a la venta en la Store **la edición Game of the year (GOTY)** de uno de sus grandes éxitos: ***Dishonored***. Con el juego original también os podréis llevar todos los DLC publicados hasta el momento, como son **El puñal de Dunwall, Las brujas de Brigmore y Void Walker's Arsenal, por un precio de 39,99€.**

AHORRA DINERO 

PASE DE TEMPORADA PARA *WWE 2K14*

2K ha anunciado la llegada del pase de temporada para su juego de lucha basado en la ***WWE***, que **estará compuesto por tres entregas**: #1 Nwo y acelerador, #2 superestrellas de la WWE y paquete de movimientos, y #3 Leyendas de la WWE y paquete de creaciones. **Todo por el precio único de 19,99€**, un 25% menos que si compráramos cada pack por separado.

EL JUEGO REVELACIÓN 

DRAGON'S CROWN, DE LOS MÁS VENDIDOS DEL MES



Dragon's Crown de Atlus es un beat-em up actualizado, con unos gráficos increíbles y con un multijugador realmente atractivo. **Tiene cross-play (que no cross-buy) en PS Vita y PS3** y su precio es de 39,99 y 49,99€ respectivamente. Está siendo, por cierto, **uno de los títulos más vendidos del mes en la PlayStation Store.**

EL MIEDO A BUEN PRECIO

PELÍCULAS DE TERROR POR MENOS DE 2 EUROS

Aprovechando Halloween, hay **un buen puñado de pelis por 1,99€**. Apuntad: "28 Semanas después", "Alien", "Cuando llama un extraño", "Hostel", "Hostel 2", "Jenifer's Body", "La Conspiración del Pánico", "Paranormal Activity 2" (Versión entendida), "Presencias extrañas" o "La última llamada".

PRIMER DLC

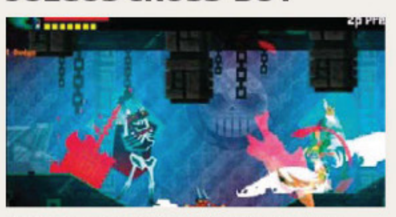
I+D EN EL HANGAR 6, EL DLC DE *THE BUREAU XCOM*



El primer DLC del sorprendente, y divertido, ***The Bureau XCOM Declassified*** llegará pronto a la PS Store: en él, **tomamos el mando del agente DaSilva**, uno de los personajes secundarios que acompañaban durante el juego original al agente Carter. De esta forma, **podremos vivir la invasión alienígena desde otro punto de vista.**

OPORTUNIDADES

PRECIOS BAJOS EN JUEGOS CROSS-BUY



Bajan los precios del cross-buy, lo que es una oportunidad única de adquirir juegos para PS3 y PS Vita a la vez y sin tener que gastar el doble. Las ofertas más importantes son las de ***Guacamelee*** por 8,05€, ***Hotline Miami*** por 3,99€, ***Sly Cooper Ladrones en el tiempo*** por 20,09€, ***Ratchet & Clank QForce*** por 10,04€, ***Jack & Daxter Trilogy*** por 20,09€ o ***Knytt Underground*** por 4,99€.

GRATIS PARA PS VITA

EL LIBRO DE DISEÑOS DE *KILLZONE MERCENARY*



Desde finales de octubre, los propietarios de una PS Vita podemos **descargarnos totalmente gratis la aplicación** "Libro de Diseños" de *Killzone Mercenary*, en el que los **diseñadores y artistas de Guerrilla Cambridge** nos muestran sus creaciones originales y nos explican cómo se inspiraron o en qué se basaron para diseñar las ramas... Un contenido que no deben dejar escapar los fans de la saga. Aunque, eso sí, **está en perfecto inglés.**





COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | CRÓNICAS | 4,99€

Metro Last Light

El último DLC del éxito de Deep Silver ya está aquí: tras el modo Commando y los packs Facción, Torre y el Paquete Desarrollador, llega Crónicas que añade tres nuevas misiones protagonizadas por varios personajes de la trama principal del juego. Así, podremos manejar a Anna, Pavel y Khan. Si recordáis, cada uno de estos secundarios de *Metro Last Light* protagonizaban ciertos acontecimientos que quedaron sin respuesta y que ahora podréis conocer. ¿Qué ocurrió con Anna cuando intentó rescatar a Artyom (el protagonista) en el jardín Botánico?, ¿o a Pavel en los bajos de la ciudad de Venecia?, ¿o a Khan y Ulman por los túneles de Polyanka, en unos escenarios sobrenaturales que te pondrán los pelos de punta y te enseñarán algunos secretos de Khan? El DLC ocupa un espacio de 550MB.

VALORACIÓN. Un DLC muy recomendable para los que quieran expandir la historia del juego con nuevos puntos de vista.


Tres personajes y tres historias que no conocías del Metro Last Light original: Anna, Pavel y Khan.


F1 2013 amplía su modo Classic con seis nuevos monoplazas de ferrari y Williams de la década de los 90.

PS3 | F1 CLASSICS: LOS 90 | 7,49 €

F1 2013

En este mes de noviembre quedará ya claro quién es el nuevo campeón del mundo de fórmula uno (Vettel) y aunque tú en tu casa seguro que tienes a otro candidatos, Codemasters te quiere tentar con este DLC que podrás comprar si no te hiciste con la edición especial de *F1 2013*. En este complemento vas a añadir al modo Classics del juego seis monoplazas, con sus pilotos y leyendas, de la década de los 90: el Ferrari F92 A de 1992 con Jean Alesi e Ivan Capelli, el Williams FW14B también del 92 con Nigel Mansell y David Coulthard, el Ferrari F310 de 1996 con Michael Schumacher y Gerhard Berger, el Williams FW18 del 96 con Damon Hill y Jaques Villeneuve, el Ferrari F399 de 1999 con Eddie Irvine y Jody Scheckter y el Williams FW21 del 99 con Ralf Schumacher y Alain Prost. Ocupa 32MB.

VALORACIÓN. Precio alto por 6 coches que, seguro, parecerá poco a los MUY fans de la F1 que los quieran tener todos.

PS3 | ENTER THE DOMINATRIX | 6,99€



Saints Row IV

El DLC con nuevas misiones que nunca llegó a salir en *Saints Row The Third* ya está aquí. Y nos cuenta una visión alternativa de la invasión con en un mundo virtual gobernado por Dominatrix. Ocupa 2,4MB.

VALORACIÓN. Misiones jugables y, por lo tanto, más historia que justifican su alto precio.

PS3 | CAZADOR DE CABEZAS 1 | 2,99 €



Borderlands 2

En la cosecha sangrienta de T. K. Baha, tendrás la tarea de descubrir las piezas de una misteriosa clave que te llevará al corazón del remiendo de la calabaza de Pumpkin Kingpin para derrotarla.

VALORACIÓN. Cuando parecía acabarse, 2K lanza más contenido. Divertido y perfecto para Halloween.

PS2 | GOLD JEWERLY COLLECTION | 4,99 €



NBA 2K14

Conjunto de joyas de oro que proporciona un potenciador de +3 en todos los atributos a nuestro baloncestista en el modo "Mi jugador": viene un reloj de oro, una pulsera, pendientes y anillos.

VALORACIÓN. Si te estás jugando el modo Mi jugador en serio, es un buen empujón a tus "stats".

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Los miembros de PS Plus pueden bajarse por la cara una colección de juegos que se actualiza mes a mes. Estos son los juegos de PS3 y PS Vita para el mes de agosto.

NOVEDADES DE LA COLECCIÓN



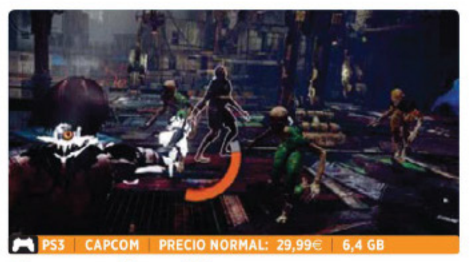
PS3 | KONAMI | PRECIO NORMAL: 49,99€ | 18,5 GB



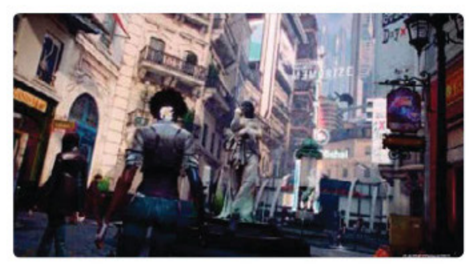
Metal Gear Rising Revengeance

Es uno de los *Metal Gear* más atípicos que existen y que ha cambiado la coletilla de "Tactical espionage action" por otra más llamativa como la de "Lightning bolt action". No ha sido desarrollado, como tal, por la propia Konami ya que lleva el sello de Platinum Games, los creadores de *Bayonetta* o *Vanquish*, y a fe que en su ADN están los mismos ingredientes de esos títulos pero con Raiden de protagonista.

Metal Gear Rising Revengeance nos cuenta una historia de milicias y cyborgs que se enfrentan en una batalla por el negocio de la guerra. Raiden, que trabaja para Maverick Security, sufrirá un despiadado ataque del comando de la milicia Desperado y, a partir de ahí, comenzará una venganza implacable armado con una katana con la que podrá cortarlo todo. Y cuando decimos todo, es todo.



PS3 | CAPCOM | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 6,4 GB



Remember Me

En el año 2084 no hay nada más preciado que los recuerdos, aunque la humanidad prefiere digitalizarlos y venderlos para sacar dinero. La privacidad es un privilegio del pasado. Nilin es una de esas supervivientes en Neo-París que busca recuperar su vida accediendo a su memoria, a los acontecimientos que ha vivido y de los que no tiene recuerdo alguno. La corporación Memorize es el enemigo y la que está despojando de sus recuerdos a los que allí viven hasta convertirlos en una subespecie que se refugia en los bajos de la ciudad. *Remember Me* es un juego de acción, con peleas, mucha exploración y ofrece algunos detalles muy novedosos, como la capacidad de la protagonista para alterar los recuerdos de otros personajes en tiempo real, cambiando así su percepción de las cosas.

PS VITA | ODDWORLD | PRECIO NORMAL: 12,99€ | 1,5 GB

Oddworld Strange Wrath

Versión remasterizada en HD del clásico de Xbox, que se aventura por primera vez en la saga Oddworld a cambiar de estilo y se pasa al shooter' En el juego desempeñamos el papel de Stranger, un cazarrecompensas que se valdrá de unos pequeños animalitos, que hacen las veces de munición de su ballesta, para capturar a una banda de maleantes. Un juego original y muy divertido para nuestras PS Vita.



PS VITA/PS3 | SONY | PRECIO NORMAL: 5,99€ | 1,3 GB

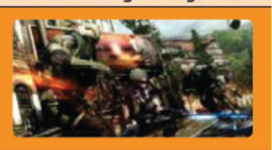
Motorstorm RC

La saga *Motorstorm* que se estrenó justo con el lanzamiento de PS3 en Japón cambia el tamaño de sus coches, que se pasan al RC, o lo que es lo mismo, al radiocontrol. Compite en circuitos de tierra, nieve y asfalto en un título que se inspira en el clásico Supersprint y que cuenta con una jugabilidad endiablada. Un título que, si tienes tu suscripción a PS Plus activa, tienes que correr a descargarlo.

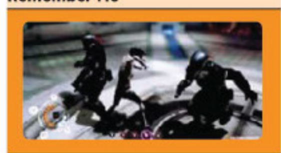
TODOS LOS JUEGOS DEL MES

+ JUEGOS PS3

- Dragon's Dogma Dark Arisen
- Giana Sisters Twisted Dreams
- LittleBigPlanet Karting
- **Metal Gear Rising Revengeance**



- **Remember Me**



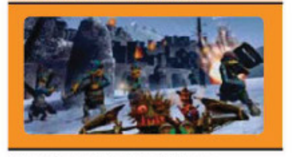
- The Jack and Daxter Trilogy
- Uncharted 3: la Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- Gravity Rush
- **Motorstorm RC**



- **Oddworld Strange Wrath**



- The Jak and Daxter Trilogy
- Uncharted el Abismo de Oro

CUANDO JUGAR ES LO DE MENOS

¡Hazte co

SKYLANDERS SWAP FORCE™

Hay juegos que enganchan por su historia, otros por sus mecánicas de juego y algunos por explotar nuestro afán de coleccionismo...

Siempre ha habido juegos en los que "coleccionar" era uno de sus principales atractivos y hoy día raro es el título que no tiene al menos un objeto coleccionable que nos interesa buscar, bien sea para conseguir un trofeo, bien sea para ganar algún tipo de ventaja o habilidad. Sin embargo, hay coleccionables que trascienden a la propia aventura y que en ocasiones se convierten en un fin en sí mismo. Por ejemplo, conseguir los coches de *Gran Turismo*, los bichos de *Monster Hunter* o los Únimos en *Ni No Kuni*... Seguro que si os preguntáramos, cada uno nos dirías un coleccionable que os ha empujado a seguir jugando una vez completada la aventura, sólo por el mero placer de tenerlos: los muñequitos de *Resident Evil 4* y *5*, los chocobos de colores de *Final Fantasy VII*...

Si hay un juego que lleva al máximo esta premisa del coleccionismo es la saga *Pokémon* de Nintendo, que lleva 14 años enganchando a jugadores de todas las edades con el atractivo de capturar a sus cientos de criaturas, muy diferentes entre sí y con mucho encanto. Sería algo así como *Invizimals*, aunque la saga de PSP (y ahora de Vita), lleva menos años acumulando criaturas que coleccionar.

Lo que ya no es tan habitual es que los coleccionables de los juegos se conviertan en elementos físicos, que podemos acumular y lucir en el mundo real y no sólo en el virtual. *Skylanders* inició la moda, le ha seguido la corriente *Disney Infinity* y puede que la cosa no acabe ahí. De hecho, es sorprendente ver la cantidad de complementos que es estos juegos orientados al "hazte con todos" pueden llegar a mover a su alrededor, dentro y fuera de los videojuegos... ¿Los repasamos?

UN PORTAL PARA CONTROLAR A CIENTOS DE CRIATURAS

La tercera entrega de *Skylanders* pretende superar a los dos juegos anteriores con un montón de nuevas figuras y sorpresas.

Fue el juego que inauguró esta moda de la "figuras", una tendencia que no deja de crecer y con razón: *Skylanders Giants*, la segunda entrega de la serie, no se apea de la lista de los juegos más vendidos en Europa y Estados Unidos. La mecánica del juego es similar a la de *Ratchet & Clank*, con un sencillo desarrollo basado en la exploración, la acción y las plataformas. La gracia está en que el personaje que manejamos en cada momento es una figura que colocamos sobre un portal conectado a la consola. Cambiando de muñeco cambiamos de personaje y cada uno tiene unas habilidades que le hacen único y que nos permiten acceder a distintas zonas de los escenarios. Desde *Spyro Adventures* la fórmula se ha ido mejorando y la llegada este año de *Swap Force* aporta una novedad de lo más interesante: 16 personajes que están formados por dos mitades que pueden intercambiarse, dando lugar 250 posibles combinaciones. Y cada combinación aporta unos poderes y habilidades únicos que nos permitirán acceder a niveles o minijuegos específicos. Si ya sois jugadores de la saga tenemos buenas y malas noticias. La buena es que todos los Skylanders anteriores son compatibles con *Swap Force*, la mala es que los nuevos personajes intercambiables sólo funcionan con el nuevo portal... Sí, a pasar por caja. El caso es no podéis negar que tener un fan de *Skylanders* de amigo es un chollo: siempre tendrás algo que regalarle. Es que hay más de 200 figuras y un montón de complementos...



PS3 • Activision • 74,95 €

HOBBYCONSOLAS
WWW.HOBBYCONSOLAS.COM/ESPECIALES/SKYLANDERS



Y LO QUE IMPORTA ES **COLECCIONAR**

¡...on todos!

Nuevos personajes

A los 16 Skylanders intercambiables hay que sumar 8 nuevos Lightcore (alguna parte de su cuerpo se ilumina), 16 nuevos Skylanders básicos y 10 rediseñados de anteriores juegos... Y todos esos Skylanders de juegos anteriores, que funcionan en Swap Force. Sí, no es fácil completar la colección.

Figuras Swap • 9,95 €

Figuras Light Core • 11,95 €

Figuras intercambiables • 14,95 €

Figuras Giants • 14,95 €

Packs • 24,95 €

Otros coleccionables

Como todos los productos basado en el coleccionismo, el merchandising prolifera. Hay juegos de cartas (los sobres valen 1 euro), bolsas y mochilas, peluches, llaveros, puzzles... No han tenido tanto éxito como, por ejemplo, los coleccionables de juegos como *Invizimals*, aunque es innegable que el éxito de las figuras propias del juego eclipsa a todo lo demás.

Figuras elásticas • 12,95 €

Caja de cartas • 12,95 €

Puzzle • 8,95 €

Complementos

La mayoría están orientados a guardar o lucir nuestros personajes. Bolsas de transporte con espacios pensados para las figuras y el portal, expositores, maletines... Incluso hay varias apps gratuitas para iOS y Android en las que podemos activar los códigos de nuestros Skylanders físicos para jugar con ellos...

Mochila Game Pack • 39,95 €

Bolsa Adventure • 29,95 €

Light-Up Battle Arena • 44,95 €

Tower Case • 29,95 €



PS3 • Sony • 69,95 €

LA MAGIA DISNEY EN TU MANO

Además de un juego, Disney Infinity es una fuente inagotable de coleccionismo... Y no hablamos sólo de figuras...

Disney Infinity combina acción, plataformas, exploración, infiltración, conducción... Todo depende de la aventura que juguemos. En el Starter Pack se incluye el juego, la base, 3 figuras y una esfera con 3 aventuras: *Monstruos, Piratas del Caribe* y *los Increíbles*. Para jugar debemos colocar sobre la base el Play Set y una de las figuras. La gracia está en que, además de las tres aventuras de "serie", podemos adquirir nuevos Play Sets: de momento, están disponibles Toy Story, Cars y el Llanero Solitario. Además, el modo Toy Box nos permite crear mundos, en los que podremos mezclar a los personajes de cualquier universo y usar otro de los coleccionables, los Power Disc, que añaden texturas u objetos al modo de creación. Y podemos subir nuestras creaciones a la red para que las disfruten otros jugadores y descargar nosotros las de otros, por lo que el juego puede hacerse infinito, aún sin contar con que Disney seguirá lanzando Play Sets de sus películas, como "Frozen". Es cierto que el desarrollo de las aventuras no supondrá un gran reto para jugadores expertos, pero resulta divertido y los fans de la factoría Disney no podrán resistirse a su encanto coleccionista.

Vive nuevas aventuras

Son el complemento ideal para el juego, ya que cada uno añade una aventura nueva, con nuevas mecánicas y nuevos personajes. Además, claro, de nuevas opciones de creación. Actualmente hay disponibles 3 Play Sets, aunque en breve se pondrán más a la venta. Aunque cada Play Set ya incluye 2 figuras, pueden comprarse más por separado.



Play Sets • 29,95 €
EL LLANERO SOLITARIO
TOY STORY
CARS

Desbloqueando ventajas

Hay dos tipos de Power Disc. Los circulares nos dan ventajas tipo un 10% más de daño, y los hexagonales añaden elementos para el Toy Box, desde temas a vehículos. Los discos se colocan debajo de los personajes sobre el portal y se compran en paquetes de 2.

INFINITY POWER DISC PACK
ENSEMBLE DE PIÈCES DE PUISSANCE



invizimals CAZADOR DE CRIATURAS INVISIBLES

PS VITA • invizimals La Alianza

Invizimals ha vendido más de 2 millones de juegos en PSP y se prepara a invadir PS Vita y PS3 con la misma fuerza.

El atractivo de *Invizimals* también se basa en el coleccionismo, aunque a diferencia de *Skylanders* o *Disney Infinity*, aquí se coleccionan Invizimals virtuales: tenemos que capturarlos, entrenarlos y hacerlos luchar, en una filosofía que recuerda a *Pokémon*, aunque no tiene nada que ver. Y es que *Invizimals* usa la Realidad Aumentada para que busquemos a las criaturas en el mundo real. Una vez localizadas con la cámara de la consola, deberemos completar un minijuego para capturarlas. *La Alianza* es el primer juego de la serie en aparecer en PS Vita y aprovecha a tope la consola, desde los controles táctiles a la cámara o el giroscopio. Además podremos enfrentar nuestros Invizimals a los de otros cazadores, en un multijugador para hasta 4, que admitirá juego cruzado con *Invizimals: El Reino Perdido* de PS3. Intercambiar criaturas, entrenarlas para hacerlas únicas, buscarlas en casa o en la calle se convertirá en una obsesión para los fans de la serie. El éxito de esta creación del estudio barcelonés Novarama ha sido tal que, además de un montón de merchandising, pronto estrenará la serie de TV...

PS Vita • Sony • 29,95 €



HOBBYCONSOLAS
WWW.HOBBYCONSOLAS.COM/ESPECIALES/DISNEY-INFINITY
DISNEY
NITY
Elige a tus Héroes
Ya hay un montón de figuras disponibles, más las que están por llegar. Y aparte de permitirnos disfrutar más del juego (cada personaje tiene habilidades únicas y es necesario tener 2 de la misma peli para jugar a dobles) hay que destacar su calidad y buen diseño. Los fans de Disney querrán coleccionarlas...
Por cierto, también hay personajes que no se corresponden a ningún Play Set, como Jack Skellington, pero que desbloquean aventuras o nuevos elementos.
Figuras sueltas • 9,95 €
Packs de Figuras • 22,95 €
COMPAÑEROS
VILLANOS
Para lucir tu colección
Habida cuenta de la cantidad de cositas que podemos coleccionar, no nos extrañan todos estos gadgets, que seguramente irán creciendo.
Bolsa Escenario Pack & Play • 44,95 €
Protector Base Rígida • 11,95 €
Estantes apilables • 44,95 €
Power Disk Cápsula • 11,95 €
Power Disk Álbum • 11,95 €
Más allá de la consola
Como en cualquier otro juego de cartas, dos jugadores pueden usar estratégicamente las habilidades de los distintos Invizimals, hábitats y potenciadores que tengan en su mazo. Podemos jugar con las cartas sin más o bien con una aplicación gratuita, compatible con PSP, PS Vita, iOS y Android, que utiliza la Realidad Aumentada para que los Invizimals de las cartas cobren vida y nos permite jugar online e intercambiar cartas.
invizimals
Sobres de cromos • 0,60 €
Tablero • 8 €
App • Gratis
Merchandising
Bolsas para PSP, álbumes de cromos, libros, figuritas, puzzles, juegos de mesa, fundas para ordenador... La gama de productos relacionados con Invizimals es grande y, aunque no tiene relación directa con el juego, es una fuente de inspiración para coleccionistas.
Bolsas • 15 €
Libros • 15 €
¿Cual es Cual?
Juego ¿Cuál es Cuál? • 25,95 €

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Guía de compras".**

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

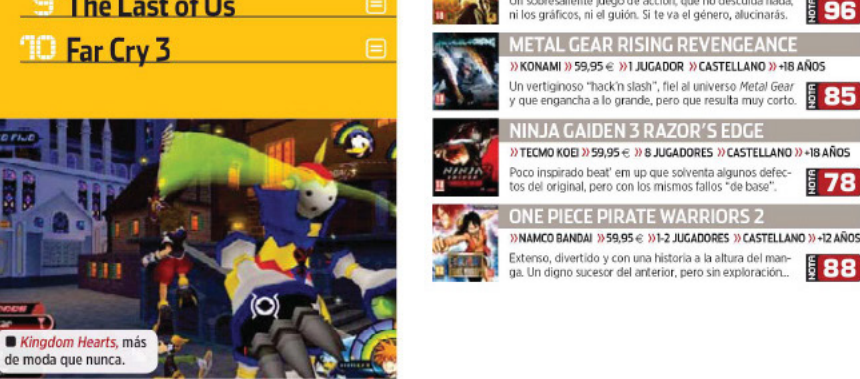


DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS3

■ Sin datos actualizados de octubre, *GTA V* sigue de Nº1.

1. Grand Theft Auto V
2. FIFA 14
3. Pro Evolution Soccer 2014
4. Diablo III
5. Grand Theft Auto V (Edición Especial)
6. Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX
7. KH HD 1.5 ReMIX (Limited Edition)
8. FIFA 14 Club Pack (Edición Real Madrid)
9. The Last of Us
10. Far Cry 3



■ *Kingdom Hearts*, más de moda que nunca.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...
NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.
NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata.
NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS 8
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más.
NOTA **80**

INVIZIMALS: EL REINO ESCONDIDO ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Aventura de acción y que los fans de la saga disfrutarán por entretenido desarrollo y el aliciente del Modo Batalla.
NOTA **80**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 60,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple.
NOTA **84**

LOST PLANET 3
» CAPCOM » 60,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero.
NOTA **83**

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.
NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA **85**

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base".
NOTA **78**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración...
NOTA **88**

PAYDAY 2
» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza.
NOTA **70**

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita.
NOTA **87**

SPEC OPS: THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil.
NOTA **89**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
» 2K GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.
NOTA **87**

ROL

DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*.
NOTA **90**

DIABLO III
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo.
NOTA **89**

DISGAEA D2: A BRIGHTER DARKNESS ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Destinado a los fans de los RPG tácticos, el resto se encontrará con un desarrollo muy denso y lento.
NOTA **83**

FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos.
NOTA **95**

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio.
NOTA **88**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas.
NOTA **93**

TALES OF XILLIA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un imprescindible para los fans de los juegos de rol nipones, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido.
NOTA **90**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades.
NOTA **98**



3 razones para tener ...

Play ¡El juego del mes!

Batman Arkham Origins





1. LA MEJOR TRAMA DE LA SAGA. Empieza algo floja, pero la noche más larga en la vida de Batman, en la que se convierte en el Caballero Oscuro, engancha lo suyo.

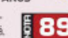
2. UNA VIDA ENTERA EN GOTHAM. La cantidad de cosas que hacer es abrumadora: 200 enigmas, los más buscados... Pasarás semanas inmerso en sus oscuras callejuelas.

3. POR PRIMERA VEZ, MULTIJUGADOR. No parece muy completo, pero la oportunidad de enfrentarnos con amigos al estilo Arkham nos resulta irresistible, pese a Robin.

AVENTURAS

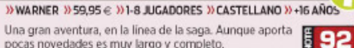






ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA **89**



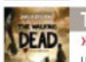


BATMAN ARKHAM ORIGINS ¡Nuevo!
» WARNER » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA **92**

BEYOND: DOS ALMAS
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**



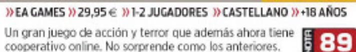
DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción variada y divertida. Un juego largo, con puzzles, peleas... Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**



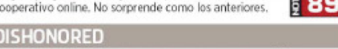
DEAD SPACE 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**



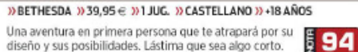
DISHONORED
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**



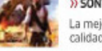
GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**



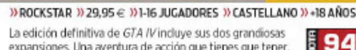




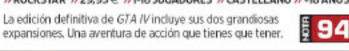
GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**

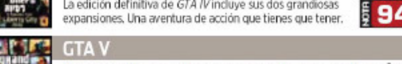


L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**





RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**

RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**

SAINTS ROW IV
» DEEP SILVER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**

SPLINTER CELL BLACKLIST
» UBISOFT » 71,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sam Fisher vuelve a PS3 con una aventura que aúna acción y sigilo con un apartado técnico correcto y potente Online. NOTA **85**

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**



TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**

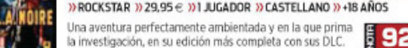
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**

LUCHA

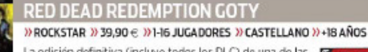
INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. NOTA **91**

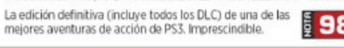
MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**

STREET FIGHTER X TEKKEN ¡Precio especial!
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**





WWE 2K14 ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser revolucionario, es un juego de lucha libre muy completo, con muchos jugadores y modos de juego. NOTA **87**





LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 Grand Theft Auto V — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Seguimos enganchados al juego de Rockstar, picados con el Online, aunque Batman nos está quitando el sueño y tampoco le hacemos ascos a unos cuantos abordajes en los mares del Caribe...

2 Batman Arkham Origins (N) — WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

3 FIFA 14 — EA SPORTS | DEPORTIVO

4 Assassin's Creed IV: Black Flag (N) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

5 Beyond Dos Almas — SONY | AVENTURA



VUESTROS FAVORITOS

1 Grand Theft Auto V — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Y vosotros también seguís recorriendo los Santos, con mucho gusto, aunque se ve que también disfrutáis con las aventuras innovadoras, como *Beyond* y *The Last os Us*. Y qué decir del fútbol...

2 FIFA 14 — EA SPORTS | DEPORTIVO

3 Kingdom Hearts 1.5 HD Remix — SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

4 The Last of Us — SONY | AVENTURA

5 Beyond Dos Almas (N) — SONY | AVENTURA





Beyond os ha conquistado, igual que a nosotros.

Los 4 mejores juegos...





1 » Assassin's Creed IV Black Flag

El nuevo *AC* llega en barco y enarbolando la bandera negra, con un protagonista más preocupado de abordar galeones y encontrar tesoros que de luchar contra los templarios. Y veremos piratas reales, como Barbanegra.

2 » Risen 2: Dark Waters

Este juego de rol europeo nos lleva por distintas islas, pudiendo interactuar con distintas facciones en un desarrollo que nos deja bastante libertad para movernos y mejorar a nuestro personaje. Lástima de gráficos...



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Kingdom Hearts III

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » SIN CONFIRMAR

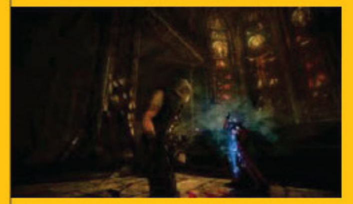
No queremos empezar a poner aquí juegos de PS4 "tan pronto", pero con *KHIII* vamos a hacer una excepción. ¿Habéis visto ya el último trailer?



2 Castlevania LoS 2

» PS3 » KONAMI » AVENTURA » 27 DE FEBRERO

Después del "retro" que nos hemos marcado este mes, no nos digáis que no hay ganas de probarlo. Podéis abrir boca con *Mirror of Fate HD*...



3 Dark Souls II

» PS3 » NAMCO BANDAI » ROL » 14 DE MARZO

De juego a oscuro a juego oscuro. Y es que estos días hemos probado la beta abierta de *Dark Souls II* y nos flipa. Aunque morimos muchas veces...



VELOCIDAD

DIRT SHOWDOWN — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA **89**



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**

F-1 2013
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**



GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. NOTA **96**



GRID 2
» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA **90**



LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA **78**



MOTOGP 13
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... NOTA **79**



MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA **94**



NEED FOR SPEED MOST WANTED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. NOTA **92**

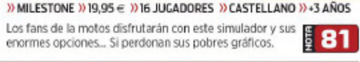


RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**



SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!
» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA **81**



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED
» SEGA » 39,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. NOTA **88**

SHOOT'EM UP



ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**



BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 49,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. NOTA **90**

BIOSHOCK INFINITE


» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**

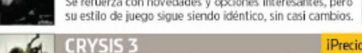
BORDERLANDS 2 — ¡Precio especial!


» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**

CALL OF DUTY BLACK OPS II
» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. NOTA **94**



CRYSIS 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**



METRO LAST LIGHT
» THQ » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**

FAR CRY 3
» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA **91**

KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**

PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**

RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. NOTA **68**

de piratas para PS3



3

DeadStorm Pirates

Bien formando parte del recopilatorio *Time Crisis: Razing Storm*, bien descargándolo en solitario del Store, en este arcade de pistola le daremos un buen uso a Move... Aunque mola más en la recreativa, que tiene timón y todo.



4

Port Royale 3: Pirates & Merchants

Tu objetivo en este juego de estrategia es "forrarte", bien siendo un pirata y asaltando navíos españoles, franceses, ingleses u holandeses; o bien gracias a tus dotes comerciales y de "politiqueo". Muchas opciones para un desarrollo lento.

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS
» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.



NOTA 75



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.



NOTA 70



JUST DANCE 2014 — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3.

NOTA 78



ROCKSMITH 2014 — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior.



NOTA 85

SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.



NOTA 85

DEPORTIVOS



FIFA 14
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores.

NOTA 94



FIFA STREET — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90

GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

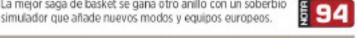
NOTA 89



NBA 2K14
» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos.

NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014



» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...

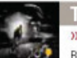
NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".

NOTA 81



TOUR DE FRANCE 2013
» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo.



NOTA 70

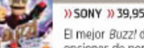
VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA 90



CATHERINE — ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.



NOTA 86

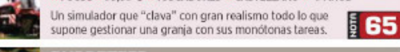
LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

NOTA 95

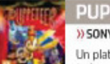


FARMING SIMULATOR — ¡Nuevo!
» FOCUS » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un simulador que "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja con sus monótonas tareas.

NOTA 65



PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto.

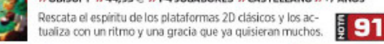
NOTA 84



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos.

NOTA 91

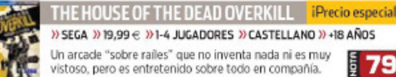


SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79

X-COM ENEMY UNKNOWN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos.

NOTA 87





JAPÓN

1 GTA V (N)
PS3 | TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN

Más de 300.000 unidades ha vendido en Japón un juego occidental. Todo un hito que demuestra que *el "huracán" GTA V* trasciende fronteras. Pero no faltan los "rolazos".

2 Tales of Symphonia: Chronicles (N)
PS3 | NAMCO BANDAI | ROL



3 Dangan-Ronpa 1-2 Reload (N)
PS VITA | SPIKE | AVENTURA

4 Soccer Tsuku: Pro Soccer Club (N)
PS3 | SEGA | DEPORTIVO



5 Fairy Fencer F



(N)
PS3 | IDEA FACTORY | ROL

EE.UU.

1 GTA V (=)
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

Sólo en PS3, GTA V lleva vendidas 4 millones de unidades (en Xbox 360 van los 7 millones). El juego de Rockstar está pulverizando todos los récords de ventas.



2 Beyond: Two Souls (N)
PS3 | SONY | AVENTURA

3 NBA 2K14 (N)
PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

4 Disgaea D2 (N)
PS3 | NIPPON ICHI | ROL

5 Madden NFL 25 (↓)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 GTA V (=)
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

Y aquí *GTA V* también se mantiene en cabeza, aunque, al igual que los americanos, apreciamos el encanto de una aventura original y emocionante como *Beyond*.



2 FIFA 14 (=)
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 Beyond: Two Souls (N)
PS3 | SONY | AVENTURA

4 F1 2014 (N)
PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD

5 NBA 2K14 (N)
PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO





Después de leer el RetroPlay, ¿quién no quiere jugar a *SOTN*?

1. GTA San Andreas (=)
2. Metal Gear Solid (=)
3. Castlevania SOTN (↑)
4. Final Fantasy VII (↑)
5. Silent Hill (↓)
6. Final Fantasy IX (=)
7. Final Fantasy VIII (=)
8. Crash Team Racing (↑)
9. SSX On Tour (↓)
10. Syphon Filter 3 (↓)



Syphon Filter 3 es uno de los mejores juegos de acción de PSone.

STORE

ACCIÓN



BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

NARCO TERROR
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser original, sabe entretener usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera". NOTA 75

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS



CASTLE OF ILLUSION
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA 70

CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA 82

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...

Capaz de emocionar

Christian Adriaensen Díaz

Beyond es la obra perfecta de David Cage. Su capacidad para hacernos sentir una tormenta de emociones es algo nunca visto, difícil de volver a experimentar. Cage ha conseguido conjugar aspectos de la vida cotidiana con cuestiones morales. Si tuviéramos a Aiden a nuestro lado ¿qué haríamos?, ¿cómo usaríamos su poder? Pues en *Beyond* eres capaz de descubrirlo. Todo un juegazo.

NOTA 95 Un juegazo en todos los aspectos, pero especialmente por la emociones que te hace sentir y la toma de decisiones.

Una obra de arte

Álvaro Mosc

Juego diferente dentro de un mercado plagado de copias. Ofrece una historia única capaz de transmitir emociones y la incorporación de un "espíritu" le da una jugabilidad atractiva. Es lo mejor que hay en PS3 en cuanto a gráficos, una obra de arte hecha juego que no todos sabrán entender. Es sin duda un juego muy particular, especialmente dirigido a la que gente que busque un cambio de aires.

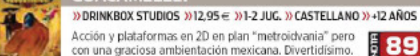
NOTA 95 Si te gustó *Heavy Rain* debes probar esta magnífica historia que no dejará a nadie indiferente.

AVENTURA



FLASHBACK HD
» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sabe darle el punto justo de modernidad, aunque se vuelve demasiado simple respecto a aventuras más recientes. NOTA 70




GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

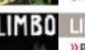
JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92

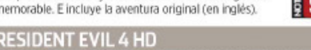
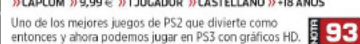
LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). NOTA 90

RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. NOTA 93





TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84




MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80



ZENO CLASH II
» ATLUS » 11,25 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

En perspectiva subjetiva se presenta este RPG de acción con surrealistas diseños y un pobre apartado gráfico. NOTA 61

LUCHA



DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

TEKKEN REVOLUTION
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada. NOTA 85

VARIOS



BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

ECHOCHROME II
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. NOTA 80



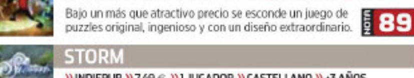
HOW TO SURVIVE
» 505 GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sobrevive ante los zombis con esta propuesta "realista" de curioso planteamiento... Aunque se hace repetitivo. NOTA 79



QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89



STORM
» INDIEPUB » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una propuesta interesante, lograr que las semillas germinen guiándolas. Relajante, en la línea *Flower*. NOTA 79




THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

Beyond: Dos Almas?

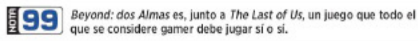


Hay que jugarlo



Viktor Alexis Peña Guerra

Lo estoy jugando y realmente puedo decir que es una obra maestra, en todos los sentidos. Es increíble que un juego te emocione en tantas ocasiones. El nivel grafico, la historia y la banda sonora son únicas. Es uno de los mejores juegos que han salido este año y creo que marca un antes y un después en la jugabilidad de un videojuegos. Es una pieza fundamental que hay que jugar.



NOTA 99 *Beyond: dos Almas* es, junto a *The Last of Us*, un juego que todo el que se considere gamer debe jugar sí o sí.

De lo mejor del año

Charlotte Tokyo

Una historia fantástica. Es como estar viendo una película en la que tú participas. Es sin lugar a dudas junto a *The Last of Us*, de los mejores del año y son exclusivos de PS3. Es de esos juegos en los que te metes en la piel de los protagonistas. Y con una historia increíble. Sin duda este juego quedará marcado para siempre en la mente y el corazón de los amantes de los videojuegos.



NOTA 99 Meterse en la piel de los protagonistas es genial. Se quedará siempre en la memoria de los amantes de los videojuegos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

LO MEJOR DEL STORE

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Dishonored GOTY** (N) — BETHESDA | AVENTURA DE ACCIÓN



Si no quieres esperarte unos días (o semanas) hasta que salga la edición en Blu-ray, por 39,99 tienes desde el 11 de octubre en el Store *Dishonored GOTY* con sus cuatro DLC. Merece mucho la pena.



2. **Castlevania Mirror's of Fate HD** (N) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN



3. **How to Survive** (N) — 505 GAMES | ACCIÓN



4. **Hotline Miami** (=) — DEVOLVER GAMES | ACCIÓN
5. **Chronicles of Mystara** (=) — CAPCOM | BEAT'EM UP

VUESTROS FAVORITOS

1. **The Walking Dead** (↑) — TELLTALE GAMES | AVENTURA



Cuando leáis estas líneas, Telltale Games ya habrá anunciado detalles sobre la "segunda temporada" de esta aventura que os tiene tan locos como la serie de TV (que ya va por la cuarta temporada).

2. **Tekken Revolution** (=) — NAMCO BANDAI | LUCHA
3. **Journey** (↑) — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
4. **Chronicles of Mystara** (↓) — CAPCOM | BEAT'EM UP
5. **DuckTales Remastered** (↓) — CAPCOM | PLATAFORMAS




■ *DuckTales* es un gran ejemplo de cómo remasterizar un clásico.



PS VITA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE ¡Nuevo!
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades del Caballero Oscuro. Lástima que se haga tan corto: 6-7 horas. NOTA 82

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA 50



DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA 80



DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles. NOTA 80



FIFA 14 ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún FIFA en Vita... NOTA 80



GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



INVIZIMALS: LA ALIANZA ¡Nuevo!
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Es el mejor capítulo de la saga y además resulta muy divertido gracias a su planteamiento variado y novedoso. NOTA 84

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA 81

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

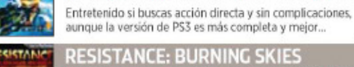


MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 86



NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una notable adaptación del beat'em up de PS3, con un desarrollo largo y desafiante, pero sin apenas novedades. NOTA 80

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA 79

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor... NOTA 74



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA 89



SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA 93



STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA 92



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA 90



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

3 razones para tener...
Batman Arkham Origins Blackgate

Play ¡El juego del mes!





1. DESARROLLO MUY VARIADO. Pese a ser en 2D, *BAO Blackgate* ofrece una buena mezcla de acción, plataformas y puzzles. Engancha hasta el final.

2. HABILIDADES YA CONOCIDAS. En PS Vita también caben gadgets como el batgancho, la batgarra o el desencriptador. Y el ya clásico modo Detective.

3. Y SOSPECHOSOS HABITUALES. No podían faltar "viejos conocidos" de Batman como Catwoman, el Pingüino... ¡E incluso el Joker!



LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK


Killzone Mercenary arrasa en PS Vita.

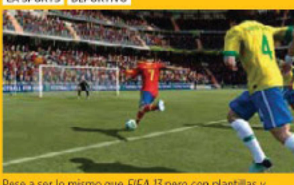
1. Killzone: Mercenary
2. FIFA 14
3. MotoGP 13
4. Rayman Legends
5. Epic Mickey: El retorno de dos héroes
6. WRC 3
7. Uncharted: El Abismo de Oro
8. Call of Duty: Black Ops Declassified
9. FIFA 13 (N)
10. Jak & Daxter Trilogy



LO MEJOR DE PS VITA

VUESTROS FAVORITOS

1. FIFA 14 (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO



Pese a ser lo mismo que *FIFA 13* pero con plantillas y Ligas actualizadas, *FIFA* es un valor seguro. Como cierto Caballero Oscuro que lucha contra el crimen en las calles de Gotham. ¿Veremos a los Invizimals el mes que viene?

2. Batman Arkham Origins Blackgate (N) — WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
3. Dragon's Crown — ATLUS | BEAT'EM UP
4. Killzone Mercenary — SONY | SHOOT'EM UP
5. Soul Sacrifice — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



PS3 | **PSVITA**



Batman Arkham Origins



Assassin's Creed IV Black Flag Ed. Esp.



WWE 2K14



LEGO Marvel Superheroes



Batman Arkham Origins Blackgate

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

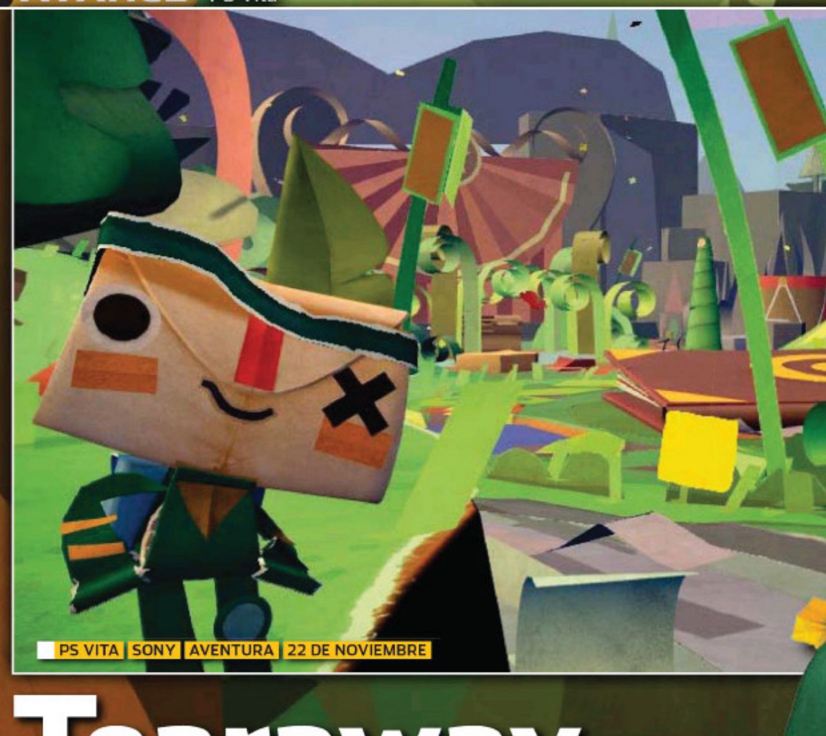
- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 29 de noviembre de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
Batman Arkham Origins	
Assassin's Creed IV Black Flag Ed. Especial	
WWE 2K14	
LEGO Marvel Superheroes	
Batman Arkham Origins Blackgate Vita	









El estudio Media Molecule se ha desmarcado de la saga *LittleBigPlanet* para firmar la exclusividad más potente de cuantas recibirá PS Vita de aquí a Navidad.

Tearaway

LAS FUNCIONES DE VITA CUMPLIRÁN **SU PAPEL**

Los padres de *LittleBigPlanet* están a punto de tener un nuevo hijo. Tras encandilarnos con el encanto de Sackboy, el estudio británico regresará por todo lo alto el próximo mes, de la mano de Iota, un mensajero cuya cabeza tendrá forma de carta. ¿Para quién será el sobre que gasta por cocorota? Efectivamente, para nosotros (que viviremos en el mundo de los "Tus"), así que tendremos que ayudarle a moverse por el mundo de Valledoblado, que se halla en peligro por la invasión de unos papirofléxicos seres conocidos como pedacitos.
La aventura tendrá un desarrollo tridimensional, con un gran predominio de las plataformas. Lo mejor es que se sacará todo el partido a las funcionalidades de PS Vita, en especial a las táctiles. El panel trasero será fundamental, pues a menudo servirá para golpear a los enemigos, activar plataformas similares a camas elásticas o resolver puzzles, por ejemplo, moviendo las manecillas de un reloj. La pantalla frontal también será muy recurrente, pues habrá infinidad de elementos interactivos: cortinas que habrá que apartar, plataformas que se podrán plegar y desplegar, mecanismos giratorios susceptibles de ser ralentizados... A menudo, habrá que usarla también para dibujar diversos objetos, como una corona o un bigote, con los que complacer a los estrambóticos habitantes de Valledoblado. Asimismo, la cámara servirá para devolver la vitalidad a algunos seres blanquecinos: podremos "pintarlos" con el patrón de colores de cualquier cosa que fotografiemos. A eso habrá que añadir las habilidades que Iota adquirirá progresivamente, como la capacidad de saltar o la de convertirse en una bola. Eso sí, moriremos pocas veces y, cuando lo hagamos, apareceremos en el mismo sitio en solo un segundo.
Los elementos coleccionables tendrán una gran importancia. A base de obtener confeti (el dinero del juego), podremos comprar todo tipo de adornos en la tienda, que servirán para personalizar al protagonista a nuestro antojo. En cuanto al apartado técnico, el colorido y el aspecto desenfadado estarán a la orden del día, a lo cual se unirán voces en español para los narradores y una banda sonora absolutamente mágica.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Lo que hemos jugado nos ha dejado enamorados, por su buen gusto y por el aprovechamiento de los controles táctiles de la consola. Lo malo es que parece que será un juego muy facilón.





■ El protagonista será un mensajero que podrá adoptar una apariencia masculina o femenina. Su cara será muy personalizable.

Los controles táctiles serán esenciales para resolver los pequeños puzzles que encontraremos a lo largo de esta genial aventura.

» SE PARECE A...

LITTLEBIGPLANET (PS VITA)

Esta saga es, hasta ahora, el trabajo más importante que ha hecho Media Molecule. *Tearaway* tiene bastantes influencias de ella.

GRAVITY RUSH

Es, probablemente, el juego exclusivo que mejor ha aprovechado las funciones de Vita. *Tearaway* tratará de quitarle tal honor.

PS3 | UBISOFT | ROL | 21 DE NOVIEMBRE

South Park: La Vara de la Verdad

UN JUEGO DE ROL DE LO MÁS **ANIMADO**

Matt Stone y Trey Parker, creadores de la exitosa e irreverente serie de TV South Park, han trabajado por primera vez en un videojuego de su serie uniendo sus fuerzas con Obsidian, un estudio especializado en juegos de rol para alumbrar un RPG basado en South Park. Como en cualquier juego de rol, antes de empezar deberemos elegir la clase de nuestro personaje (Mago, Paladín, Aventurero, Pícaro y... ¿Judío?) y una vez creado (asesorados por el mismísimo Cartman) nos sumergiremos en los escenarios típicos de la serie (además de otros muchos nuevos) con la sencilla misión inicial de ser aceptados por los Stan, Kyle, Kenny y Cartman. A partir de ahí nos encontraremos con un juego de rol que explota todos sus tópicos (protagonista muy personalizable y mudo, evolución a base de puntos de experiencia, pociones a base de bebidas de soda...), pero también burlándose del género (hilarantes invocaciones, sistema de subir de nivel de las armas inspirado en las materias de *Final Fantasy*...). Gráficamente será igual que la serie, gracias al motor de *Dungeon Siege III*. ◘

» SE PARECE A... **LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *South Park la Vara de la Verdad* será un juego de rol en el que viviremos hilarantes aventuras junto a Cartman, Kyle, Stan y Kenny.



■ Los combates serán a lo *Paper Mario*, por turnos y no aleatorios (es decir, veremos a los enemigos).



■ Gráficamente será muy parecido a la irreverente serie de TV en la que se basa.



Los Caballeros del Zodiaco se pasan a la lucha tridimensional en su segunda incursión en el cielo de PS3.

Saint Seiya Brave Soldiers

LOS **GUARDIANES DEL UNIVERSO,** CONTRA LAS FUERZAS DEMONÍACAS

Hablar de anime y lucha significa hablar de Namco Bandai. La compañía japonesa, madrina de adaptaciones como las de Dragon Ball y Naruto al género de la lucha, vuelve a la acción con *Saint Seiya Brave Soldiers*, inspirado en la serie de Masami Kurumada. Este nuevo juego de los Caballeros del Zodiaco abarcará sus tres arcos argumentales más destacados: el Santuario, Poseidón y Hades. Así, gracias al modo Crónicas de los Caballeros podremos revivir las sucesivas defensas de Atenea frente a villanos como Saga de Géminis, Hypnos o Tanathos. Para acabar con Hades y su ejército, Seiya y compañía deberán hacerse con las Armaduras Divinas. En total, habrá más de cincuenta personajes, todos traídos directamente desde el anime y cada uno con sus propios ataques especiales.

El estilo de lucha será frenético, de modo que podremos encadenar combos incluso por el aire. La barra de cosmos será fundamental, ya que permitirá realizar diversos ataques especiales, incrementar la velocidad y realizar lanzamientos. Tanto es así que podremos renunciar a la armadura para que el medidor se recargue más rápido... Además, cuando la vitalidad esté casi a cero, el luchador podrá despertar su séptimo sentido, que le hará más poderoso. En buena medida, la jugabilidad recordará a la de las últimas adaptaciones de Dragon Ball Z, de las que se ocupó el mismo estudio, Dimps. Por tanto, el juego no tendrá nada que ver con el de hace año y medio, *Batalla por el Santuario*, que era un "beat'em up" de batallas multitudinarias. Además del modo Crónicas de los Caballeros, habrá batallas online, torneos galácticos y un "survival" en el que habrá que hacer frente a rondas sucesivas y en el que para recuperar salud entre combate y combate, habrá que cumplir diversos objetivos, como derribar al oponente con menos de treinta golpes. Técnicamente, sin hacer grandes alardes, el juego lucirá muy bien, en especial a la hora de recrear los efectos de luz de los ataques especiales, incluso con primeros planos de los personajes, que acentuarán el componente de espectacularidad. El juego será exclusivo de PS3 y llegará a las tiendas el 22 de noviembre.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Los combates son frenéticos y se abarcan los grandes arcos argumentales de la serie. Los seguidores de los Caballeros del Zodiaco no se sentirán para nada decepcionados.



Habrá más de 50 personajes, con un gran protagonismo de los Caballeros de Bronce y los de Oro.



Los marcos argumentales del Santuario, Poseidón y Hades estarán presentes.

Los ataques especiales consumirán la barra de cosmos. Mirad cómo el joven Dohko de Libra le da unas lecciones a su discípulo Shiryu.

SE PARECE A...

SAINT SEIYA: BATALLA POR...
El primer juego sobre la saga que salió en PS3 era un "beat'em up" masivo, con decenas de enemigos en pantalla.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI COL.
Muchos de los juegos recientes de *Dragon Ball* han estado a cargo de Dimps, el mismo estudio que ha firmado este *Brave Soldiers*.

Tras el "beat'em up" que fue *Batalla por el Santuario*, Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun, Ikki y compañía se apuntan a los combates de uno contra uno para acabar con Hades y proteger a Atenea.

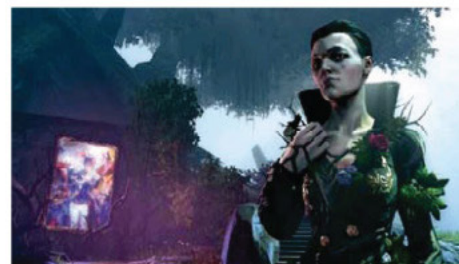
PS3 | AVENTURA DE ACCIÓN | BETHESDA | NOVIEMBRE

Dishonored Edición GOTY

SIN HONOR, PERO **CON TODOS** LOS DLC

Uno de los juegos que más nos gustó del pasado año vuelve a ser lanzado pero en versión Game of the Year (o GOTY), es decir, en una edición que integra tanto el juego original como los cuatro DLC que le siguieron. Recordemos que *Dishonored* nos ponía en la piel de Corvo Attano, el letal guardespaldas de la Emperatriz que ha sido acusado injustamente de asesinarla. Tras escapar de su ejecución, Corvo vuelve a la ciudad de Dunwall para limpiar su nombre y vengarse de sus enemigos. El primero de sus DLC, *El Puñal de Dunwall*, está dedicado precisamente al verdadero asesino de la Emperatriz. El segundo de los DLC, *Dunwall City Trails*, nos propone una serie de retos que pondrán a prueba las distintas habilidades de Corvo (agilidad, sigilo, combate...). El tercero, *Void's Walker Arsenal*, es una recopilación de todos los contenidos descargables que las distintas tiendas pusieron a disposición de los que lo reservaron. Y por último, *Las Brujas de Brigmore*, que culmina la aventura empezada en el primer DLC. *Dishonored GOTY* ya está disponible en el Store por 39,99 euros y su edición en Blu-ray saldrá este mes.

» SE PARECE A... **BIOSHOCK INFINITE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**


El Puñal de Dunwall y *Las Brujas de Brigmore* son sendos DLC dedicados al asesino de la Emperatriz. Merecen la pena más que los otros dos DLC.


Dishonored GOTY trae el original, una aventura en vista "subjetiva" que mezcla acción y sigilo.

Esta edición GOTY ya está disponible en el Store, pero su versión "física" se pone a la venta este mes.

La historia de Castlevania

Quizás solo conozcáis la saga por el reciente *Lords of Shadow*, pero la familia Belmont lleva casi 30 años intentando destruir a Drácula...

Alguien en Konami en 1986 debía estar viendo la filmografía completa de la Hammer (productora de películas clásicas de terror) cuando se le ocurrió mezclar un juego de plataformas con alguno de los monstruos góticos más famosos de la historia. A lo largo de los años la saga *Castlevania* ha tenido diversos cambios de género, pero siempre ha mantenido sus señas de identidad.

El primer *Castlevania* (*Akumajou Dracula*) no nació para NES, sino para Famicon Disk System, una unidad de discos magnéticos que nunca salió de Japón, en 1986. En el juego manejamos a Simon Belmont atravesando seis niveles de plataformas y peligros hasta encontrarnos con Drácula y ya usábamos el látigo y las armas secundarias (crucifijos, agua bendita...), que utilizamos en la actualidad. Como curiosidad, los programadores ocultaron sus nombres con seudónimos como Christopher Bee, o Vram Stoker, aunque el nombre del diseñador Akihiko Nagata y los compositores de la BSO Kinuyo Yamashita y Satoe Terashima acabaron haciéndose públicos. Konami pensó en portar *Akumajou Dracula* directamente a MSX2, pero hubo tantos cambios en la jugabilidad, mapeado y desarrollo que acabó bautizándose *Vampire Killer*.

Para *Castlevania II: Simon Quest (1987)*, se conservaron las plataformas y algunos detalles de *Vampire Killer*, pero se desarrolla como una aventura, donde tendremos que hablar y negociar para ayudar a Simon Belmont a librarse de la maldición de Drácula. El juego mantiene el uso de armas secundarias (hay que adquirirlas) o las áreas secretas e introdujo en la serie un ciclo día/noche que afectaba a la agresividad de los enemigos. En *Castlevania III: Dracula's Curse* (1989) se le dio especial importancia a la banda sonora y se añadió al cartucho el chip de sonido VRC6, que también suavizaba los sprites y añadía efectos especiales. La versión americana contó con otro chip, el MMC5, menos potente que VRC6 y que la versión PAL que nos llegó pelada... La novedad de este *Castlevania* es que permitía manejar a varios personajes, además de a Trevor Belmont: Sypha Belnades (una joven bruja), Grant DaNasty (un pirata) y Alucard (el hijo de Drácula). Por entonces se lanzó el arcade *Haunted Castle*, sin mucha repercusión para la saga y *Castlevania Adventure*, una precuela para Game Boy con Christopher Belmont como protagonista.

La primera evolución gráfica de la serie vino en 1991 de la mano de *Super Castlevania IV* para SNES, donde se recuperó la linealidad del primer capítulo, pero añadiéndole espectacularidad con unos gráficos detallistas y el famoso MODO 7 para rotar entornos o ampliar sprites. El látigo ganó importancia y además de usarlo para eliminar enemigos en cualquier dirección, nos servía para balancearnos, otra vez en la piel de Simon Belmont. Este mismo año, 1991, se publica *Castlevania 2: Belmont Revenge*, que continúa la historia de Christopher Belmont en Game Boy. Dos años después se lanza *Castlevania* para X68000, con unos decorados más trabajados y coloristas. El protagonista será Simon Belmont y conoceremos al hechicero Shaft.

En 1993 la saga debuta en PC Engine con *Castlevania: Rondo of Blood,* que fue el primer juego de la saga en contar con voces y una BSO totalmente instrumental gracias al CD. En esta ocasión acompañaremos a Richter, descendiente de la familia Belmont, para resca-

Kid Dracula

Es un plataformas-spin off con personajes super deformed. Controlamos a un pequeño Drácula que se enfrenta al demonio Garamoth. La serie consta de dos entregas: una para Famicom y otra para Game Boy.

En contra de lo que mucha gente cree, la saga no nació en NES, sino en Famicom Disk System. Ya ha llovido desde entonces...

Líos de familia

Seguir toda la trama desde tantos puntos de vista es prácticamente imposible, así que aquí tenéis una selección de personajes para no perderos por la saga:




Gabriel Belmont
El primer Belmont según *Lords of Shadow*, casado con Marie Belmont.



Leon Belmont
Según Koji Igarashi, el primer Belmont en *Castlevania: Lament of Innocence.*



Trevor Belmont
Hijo de Gabriel o Leon según la cronología. Padre de Christopher.

Christopher Belmont
Hijo de Trevor y Sypha Benaldes. Prota de *Adventure* y padre de Soileyu.



La saga se inició en 2D y no saltó a las 3D hasta Castlevania 64. Aunque de primeras el cambio no le sentó muy bien.

Las cifras

12.000.000 de unidades vendidas de la saga, sin contar los títulos y versiones descargables. *SOTN* es el más vendido con 1,27 millones de unidades (digitales aparte).

1.500.000 unidades son las ventas aproximadas de la serie *Lords of Shadow*, sin contar las ventas digitales de PC.

35 Juegos componen la saga sin contar las diferentes revisiones de algunos títulos o "spin-offs" como *Kid Dracula*.

Lío de carátulas

A pesar de las muchas diferencias entre *Castlevania* y *Vampire Killer*, los responsables de la carátula en Europa se limitaron a usar un efecto espejo. Para la ilustración de portada de *Simon´s Quest* el trabajo fue más sangrante, eliminando cualquier rastro de Drácula en la carátula europea.

tar a cuatro doncellas, entre las está María, una niña con grandes poderes y que podremos manejar. A pesar de que los niveles seguían siendo lineales, teníamos que rejugarlos para encontrar salidas ocultas. Por primera vez nuestro progreso se mide en porcentajes y conseguir el 100% no era una tarea fácil. Un par de años más tarde se adaptó para SNES con el nombre de *Castlevania Vampire Kiss*, con algunos cambios. El resultado fue bastante decepcionante, como pudimos comprobar 14 años después cuando el original llegó a PSP. En 1994 (antes de *Vampire Kiss* para SNES) llega *Castlevania: Bloodlines*, conocido en Europa como *The New Generation* para Megadrive. Tendremos que elegir entre dos personajes: John Morris, que cuenta con el látigo Vampire Killer de la familia Belmont, o Eric LeCarde (un español, segoviano para más señas) equipado con una lanza que nos permitirá saltar más alto, lo que nos llevará por diferentes escenarios según el héroe elegido.

Y llegamos al auténtico punto de inflexión: *Castlevania: Symphony of the Night*, para PlayStation. Koji Igarashi (IGA) y Toshiharu Furukawa escribieron el guión más elaborado de la saga. Para sorpresa de todos, el protagonista no es un Belmont o un descendiente, sino Alucard, que explorará el inmenso castillo de Drácula (que en realidad son dos), para recuperar sus poderes. *SOTN* dio nombre a un género conocido como "Metroidvania", palabra compuesta por los juegos *Metroid* y *Castlevania* ya que mezcla el desarrollo de ambos, añadiendo además detalles de juego de rol, movimientos de mando para ejecutar magia oculta o Familiars, personajes con diferentes poderes que nos acompañarán y que irán subiendo de nivel. Esta entrega está llena de curiosidades, como que debido a un bug podrías alcanzar el 210% de juego completado, cuando la cifra oficial era del 200% (100% para cada castillo). También existe una versión para Sega Saturn que se publicó un año más tarde y que nos permitió usar a María para visitar nuevas áreas del juego. La saga se despide de Game Boy en 1997 con *Legends*, el peor *Castlevania* portátil. No estarían muy contentos cuando Koji Igarashi, productor de la saga, eliminó esta entrega de la cronología oficial y Sonia Belmont (la prota) se quedó sin trabajo al cancelarse el juego que iba a protagonizar en Dreamcast...

El salto de la saga a las 3D llegó en 1999 con el lanzamiento de *Castlevania 64* para Nintendo 64. De nuevo se nos permitía elegir protagonista: Reinhard Schneider, descendiente del clan Belmont, o Carrie Fernández, una niña con poderes mágicos. Por desgracia, la nueva perspectiva trajo consigo problemas de cámara, que tenía la mala costumbre de situarse en el peor sitio a la hora saltar. El tosco control no ayudaba. Además, los desarrolladores le dieron una "patada" a la historia con un esqueleto motociclista cuando en el marco temporal aún faltaban 20 años para ser inventadas. Unos 10 meses más tarde se publicaría *Castlevania: Legacy of Darkness*, una precuela con un par de personajes nuevos, los problemas de cámara solucionados y con alguna mejora técnica como el uso del Expansion Pak de Nintendo 64.

***Castlevania: Circle of the Moon* acompaña el lanzamiento de Game Boy Advance.** Controlaremos a Nathan Grave, relacionado con la familia Morris (protagonista de *Bloodlines* de Megadrive). Su desarrollo se acerca a *SOTN*, pero cuenta con un sistema de cartas mágicas denominadas DSS que debemos combinar para avanzar y para combatir. Casi tres meses después, se publica *Castlevania Chronicles* en PlayStation, que es una revisión del título de X68000 y que incluye el juego original y una opción Arrange que actualiza los gráficos del juego y con una intro generada por ordenador. El mismo equipo que desarrolló *SOTN* se involucró en *Castlevania: Harmony of Dissonance* para GBA, una aventura que sigue las mismas pautas de *SOTN* y donde volveremos a controlar a un miembro de la familia Belmont, Juste. Un año más tarde se publica de nuevo para GBA *Castlevania Aria of Sorrow*, que no se desarrolla como el resto en una época gótica, sino en el año 2035 y encarnando a Soma Cruz, un joven que no guarda parentesco con ningún conocido de la saga y que puede absorber las almas de sus enemigos.

La serie llegaría a PlayStation 2 con *Castlevania: Lament of Innocence*, una aventura 3D que mantiene la acción (con algunos toques de *Devil May Cry* que triunfaba por entonces), con las plataformas y la exploración como base, y que nos contaría el comienzo del clan Belmont y la historia del látigo Vampire Killer. Aunque el juego destacaba por una notable banda sonora obra de Michiru Yamane (quien había compuesto casi todos los temas desde *SOTN* para la saga) y buenos modelados de personajes, los escenarios resultaban repetitivos y no era posible mover libremente la cámara. Dos años más tarde llega a Nintendo DS»

Realidades alternativas

Las 3 máquinas Pachinko ambientadas en la saga transcurren de manera alternativa a la serie principal y mezclan hechos acontecidos en *Dracula's Curse* con otros muy diferentes de *Curse of Darkness*.



Soileyu Belmont
Su madre Iiiyana sólo es conocida por los cómics. Aparece en *Belmont's Revenge*.

Simon Belmont
Hijo de Soileyu y madre desconocida. El Belmont que más hemos encarnado.

Juste Belmont
Casado con Lydie Enlanger, rescatada en *Harmony of Dissonance*. Nieto de Simon.

Richter Belmont
Hijo de Juste y Lydie. Casado con Annete Rennard, secuestrada en *Rondo of Blood*.

Alucard
Hijo de Drácula, pero no está claro si es el padre de Trevor o el propio Trevor.

Aunque los *Castlevania* de PS2 (a la izquierda) innovaron en su época, *Lords of Shadow* actualizó con acierto la saga a nuestros días.

Castlevania: Dawn of Sorrow, continuando la historia de *Aria of Sorrow* de GBA. Retomaremos la historia de Soma Cruz y el sistema de absorción de almas evoluciona, permitiéndonos intercambiarlas a través del WI-FI de la consola. También se usaba la pantalla táctil para trazar sellos mágicos para derrotar a los final bosses. Finalizado el juego se desbloquea el Julius Mode que nos permite manejar a 3 personajes al mismo tiempo intercambiándolos en cualquier momento (Julius Belmont, Yoko Belnades y Alucard).

Tras las críticas recibidas en el estreno de la saga en Playstation 2, Konami se puso manos a la obra para crear de nuevo un título en 3D, que esta vez contaría con un uso de la cámara libre. Así nació *Castlevania: Curse of Darkness*, donde controlaremos a Hector, un forjador de demonios. La gran innovación de esta entrega radica en el uso de los demonios inocentes, que tendremos que "educar" y que nos dotarán de diferentes poderes según evolucionen, añadiendo un toque estratégico a la saga. A pesar de las reticencias de algunos seguidores por el personaje, la gran mayoría admite que *Curse of Darkness* es uno de los mejores y más completos de los juegos de *Castlevania*.

La saga regresa a Nintendo DS con *Castlevania: Portrait of Ruin*, que continúa los acontecimientos de *Bloodlines* de Megadrive. Ambientada en la segunda guerra mundial, en esta entrega encarnaremos a Jonathan Morris y Charlotte Aulin, dos personajes que podemos intercambiar y que contarán con habilidades diferentes que debemos combinar para solucionar puzzles o realizar ataques combinado. Además del castillo de Drácula visitaremos ciudades como Londres. En 2007 se lanza para teléfonos móviles *Castlevania: Order of Shadow*. Fue desarrollado por Koji Igarashi y nos pone en la piel de Desmond Belmont en una historia paralela que no está contemplada en la línea argumental. Este mismo año se publica *Castlevania: The Dracula X Chronicles* para PSP, que adapta la versión de PC Engine de *Rondo of Blood* a una nueva perspectiva conocida como 2,5 Dimensiones, incluye una BSO remasterizada y cuenta con la versión original y con *SOTN* como extras ocultos. Se revisaron los textos y diálogos para adaptarlos a la línea temporal.

La última visita de la saga para Nintendo DS nos llega en 2008 con *Castlevania: Order of Ecclesia* que bebe directamente del planteamiento de *SOTN* y está protagonizado por la hechicera Shanoa. Fue nombrado juego del año para DS. Un mes más tarde se publica *Castlevania Judgment* para Wii, un juego de lucha que nos desvelaba parte de la historia de cada uno de sus 14 luchadores. Esta entrega podía comunicarse por WI-FI con *OoE* para desbloquear extras en ambos títulos. Por último, este mismo año se comercializa una máquina arcade titulada *Akumajo Dracula: The Medal*, que en realidad sólo hace uso de la licencia para decorar los iconos de la máquina.

En enero del 2009 se comercializa un nuevo tipo de recreativa Pachinko, titulada *Pachislot Akumajo Dracula* y que nos cuenta una historia alternativa de la saga basándose en hechos ocurridos en *Castlevania: Curse of Darkness*. Esta historia, que continúa en otras dos máquinas (2010 y 2012), no forma parte de la cronología oficial. En julio de ese mismo año, se publica *Castlevania: The Arcade*, que es un arcade de disparo (tipo *Time Crisis*), pero sustituyendo las pistolas por látigos de luz. Tres meses después, y como contenido descargable para Wii, llega *Castlevania: The Adventure Rebirth* una versión del clásico de Game Boy. En Julio del 2010 se publica *Castlevania Puzzle: Encore of the Night*, un juego para iOS que no aporta nada a la trama y un mes más tarde Koji Igarashi produce *Castlevania: Harmony of Despair*, un juego sólo descargable para Xbox 360 y PlayStation 3 que utiliza el desarrollo y la perspectiva clásica de *SOTN*, pero orientado al multijugador. En este título podremos elegir casi cualquiera de los personajes que nos han acompañado durante toda la saga para intentar atravesar 6 niveles (se añadieron 5 mediante DLC) con ayuda de 7 amigos.

El doblador

Para la voz de Gabriel Belmont en *Lords of Shadow* se contó con Robert Carlyle, actor famoso por sus papeles en películas como "Full Monty". Lo que quizás desconozcáis es que el papel se le ofreció en un principio a Gerard Butler protagonista de "300", que declinó la oferta por encontrarse ocupado...

El 5 de octubre de 2010 se publica *Castlevania: Lords of Shadow* para PS3 y Xbox 360 y supone un reinicio completo de la saga. Desarrollado por los españoles de Mercury Steam nos cuenta la historia de Gabriel Belmont. Aunque el juego aporta nuevas mecánicas a la serie, extraídos de *Shadow of the Colossus* o de *God Of War*, también conserva detalles como el uso de armas secundarias o conseguir reliquias. La excepcional banda sonora de corte épico, compuesta por Óscar Araujo, está llena de temas nuevos, aunque hay algún guiño a la serie. En 2011 se lanzan un par de contenidos descargables (Reverie y Resurrection) que se encargan de cerrar algunos huecos del argumento. En agosto de 2013 se publica en PC.

El 5 de marzo de 2013 se publicó la que, por ahora, es la última entrega de la saga, *Lords of Shadow- Mirror of Fate* para Nintendo 3DS, que servirá de puente *Lords of Shadow y LOS2*. El 7 de noviembre se publicará *Castlevania Lords of Shadow Collection* para PlayStation 3 y Xbox 360, que incluirá una versión HD de *Mirror of Fate* y la demo de *Lords of Shadow 2*, juego que será publicado el 28 de febrero del 2014. Hasta entonces, y después de este exhaustivo repaso a la saga, volveremos a nuestra tumba para disfrutar de un descanso bien merecido.

Personalidades



KOJI IGARASHI
IGA, es el "culpable" de la reorganización de la saga. Comenzó como subdirector de *SOTN* y produjo casi todos los títulos de la serie hasta *Harmony of Despair*.



KINUYO YAMASHITA
Compositora de grandes éxitos, como *Parodius* o *Nemesis 2*, ocultó su identidad bajo el seudónimo James Banana para componer la BSO del primer *Castlevania*.



ENRIC ÁLVAREZ
Responsable del estudio Mercury Steam, es uno de los responsables del renacimiento de la saga. Escribió parte del guión y ejerció de director en *Lords of Shadow* y su secuela.

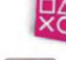


ÓSCAR ARAUJO
Compositor de la memorable banda sonora de *Lords of Shadow*. En 2010 obtuvo el premio de la Asociación Internacional de Cine y Música a la mejor BSO de un juego.



Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
KONAMI
Editor:
KONAMI

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio:
9,90 €




JUGADORES **1**


INSTALACIÓN **347 MB**


TEXTOS **INGLÉS** VOCES **INGLÉS**











TAN **INMORTAL** COMO LA EXISTENCIA DE UN VAMPIRO

Castlevania Symphony of the Night

Cuando las aventuras en 3D comenzaban a ser casi una obligación, Konami se empeñó en demostrar que aun se podían conseguir grandes resultados en 2D.

Metroidvania es un término que usamos para definir una mezcla entre aventura, plataformas y acción, donde tenemos que explorar un complejo mapa (con secretos y zonas a priori inaccesibles) en busca de objetos que nos permitan ir avanzando. El "padre" de este género tiene nombre propio: *Castlevania: Symphony of the Night*. Fue, además, el primero en fusionar numerosos estilos de juego, como toques de rol para desarrollar las habilidades del protagonista o las armas y accesorios que podemos equipar y que nos confieren distintos atributos. No menos importante es la exploración, que nos permitirá conseguir reliquias para desbloquear poderes vampíricos y acceder a nuevas partes del castillo e incluso a su versión invertida. Tampoco podemos olvidar los Familiars o "mascotas" que podemos usar en combate para descubrir los puntos débiles de los "Final Bosses" o algunas habitaciones ocultas. Incluso podremos hacer movimientos con el mando como si se tratara del *Street Fighter* para ejecutar ciertos hechizos.

***SOTN* ha envejecido muy bien, tanto gráficamente como en su mecánica de juego,** que nos empuja a explorar todo el castillo, para desvelar el 210% del mapa y nos engancha con su genial argumento y su increíble banda sonora. Por eso, si tenéis una PSP o una PS Vita os recomendamos que os hagáis con este clásico de PSone en el Store . Os llevaréis uno de los mejores fragmentos de la historia de PlayStation, y de los videojuegos en general.

» PERDIDOS EN EL CASTILLO DE DRÁCULA


① **RELIQUIAS.** Te permitirán usar los poderes de un vampiro, pudiendo acceder a otras zonas y pasadizos


② **OTROS PERSONAJES.** Si les ayudas obtendrás valiosos consejos para derrotar a los enemigos y más...


③ **210%.** Para conseguirlo tendrás que explorar "los castillos" golpeando muros, activando engranajes...

Cronología de la Saga

Desde que Drácula se levantó de su tumba en 1986, la saga *Castlevania* no ha parado de pasearse por múltiples plataformas con diferentes estilos de juego, con alguna que otra curiosidad...




26-09-1986 • FDS, NES

Castlevania

Conocido en Japón como *Akumajo Dracula*, se lanza en formato disco para Nintendo Famicon Disk. Poco después se lanza en cartucho para NES.



30-10-1986 • MSX2

Vampire Killer

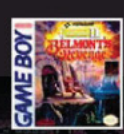
Apenas un mes después de la versión de NES, aparece para MSX2 con varios cambios en su mapeado y en su jugabilidad. No es tan lineal y tiene toques de exploración.



28-09-1987 • FDS, NES

Castlevania II: Simon's Quest

El primer juego que sienta las bases de lo que sería *SOTN*, el componente aventura cobra protagonismo y se abandona la linealidad del juego de forma temporal...



12-07-1991 • GAME BOY

Castlevania II: Belmont's Revenge

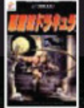
Continuación de *The Adventure*, que corrige detalles como la duración, o el uso de armas secundarias. La dificultad de las plataformas persiste y visitaremos más de un castillo.



31-10-1991 • SUPER NES

Super Castlevania IV

El más influyente de la saga, con detalles como nuevos usos del látigo (golpear en 8 direcciones, alcanzar plataformas...) o un gran bestiario. Juego del año en 1991 y un clásico instantáneo.



23-07-1993 • X68000

Devil's Castle Dracula

Lanzado para el mercado japonés y para el ordenador Sharp X68000 en exclusiva. Arcade lineal con una notable banda sonora y que es considerado como uno de los mas difíciles de la serie.



20-03-1997 • PLAYSTATION, SEGA SATURN

Castlevania Symphony of the Night

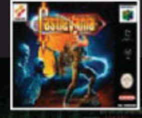
Retomando la mecánica de *Simon´s Quest* y potenciando toda la espectacularidad de *Dracula X*, Konami firma una obra maestra. Por primera vez NO manejamos a un Belmont.



27-11-1997 • GAME BOY

Castlevania Legends

Aunque tiene detalles de la saga (como la aparición de Alucard) técnicamente es un paso atrás y sólo sorprendió por usar el periférico Super Game Boy para dar color a sus gráficos.



31-11-1998 • NINTENDO 64

Castlevania 64

Un desacertado intento de llevar la saga a las 3D, que fallaba en cosas básicas, como la posición de la cámara o el diseño de los enemigos (¿esqueletos motorizados?).



06-06-2002 • GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Harmony of Dissonance

El segundo juego que se publicó para GBA, mejoró todo lo visto en *Circle of The Moon*, además de volver a hacer hincapié en la exploración (de nuevo nos tocó visitar dos castillos).



06-05-2003 • GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Aria of Sorrow

Sin llegar a la calidad de *SOTN*, se le acercó bastante, gracias en parte a una trama argumental llena de giros. Con él, la saga se despidió de GBA por la puerta grande.



21-10-2003 • PLAYSTATION 2

Castlevania: Lament of Innocence

La saga da el salto a las 3D aunque con limitaciones (una cámara fija, escenarios repetitivos...). Fue considerado el inicio de la saga al contarnos la historia del Vampire Killer, el látigo de la familia Belmont).



18-09-2007 • MÓVILES

Castlevania: Order of Shadow

Ya existían versiones para teléfonos de *Dawn of Sorrow* y del primer *Castlevania*, pero este juego es el primero original y logra mezclar el RPG con plataformas de una manera correcta. Curioso.



23-10-2007 • PSP

Castlevania: The Dracula X Chronicles

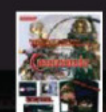
Konami decide lavarle la cara a *Rondo of Blood* 14 años después y añadirle el juego original (inédito fuera de Japón) y *Symphony of the Night*. Imprescindible para PSP. En 2008, *RoB* salió para la consola virtual de Wii.



21-10-2008 • NINTENDO DS

Castlevania: Order of Ecclesia

Tercer y último *Castlevania* en DS, que de nuevo recurre al sistema de juego de *SOTN*. Como curiosidad podremos conectar la DS con Wii para desbloquear modos de juego.



02-10-2009 • ARCADE

Castlevania: The Arcade

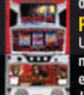
20 años después de *Haunted Castle*, Konami desarrolló una peculiar recreativa donde usamos una especie de PSMove a modo de látigo. Quizás algún día llegue en forma de juego descargable...



27-10-2009 • NINTENDO WII

Castlevania: The Adventure Rebirth

Aunque comparte título con la versión Game Boy, es una puesta al día del mismo, pero conservando toda la esencia de los primeros capítulos de la saga.



07-2009 • PACHINKO

Pachislot Akumajo Dracula 2

Una actualización de la primera máquina de pachinko, ambientada en *Curse of Darkness* y también en *Lament of Innocence*.



06-02-2013 • PACHINKO

Pachislot Akumajo Dracula 3

Se ve que Konami rentabilizó la saga a través de las máquinas de pachinko. Ambientada en *Castlevania 3: Dracula's Curse*, esta ha sido la última versión ... por el momento.



05-03-2013 • NINTENDO 3DS

Castlevania: Lords of Shadow-Mirror of Fate

Este puente que unirá *LOS* con el futuro *LOS2* usó la perspectiva 2.5 D (entornos 3D con un desarrollo clásico 2D), muy espectacular gracias a la pantalla 3-D de Nintendo 3DS. La exploración volvía a ser esencial.



27-08-2013 • PC

Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition

La misma versión que conocimos para la consola pero tres años mas tarde. Eso sí se añadieron varias mejoras gráficas (mejores texturas, 60 fps, antialising...) y todo el DLC del juego.









02-1988 • ARCADE

Haunted Castle

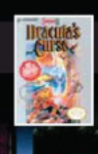
Recreativa que en USA y Europa omite el nombre de la saga. Es un arcade totalmente lineal con una dificultad muy alta. En PS2 se reedita en 2006, sólo para Japón.



27-10-1989 • GAME BOY

Castlevania: The Adventure

La nueva Game Boy estrenó este arcade algo corto y que omite algún detalle de la serie, como las armas secundarias. Sus zonas de plataformeo son algunas de las más difíciles de la saga.



22-12-1989 • NES

Castlevania III: Dracula's Curse

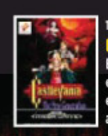
Contiene una de las mejores BSO de la saga (sólo la versión Japonesa incluye un chip especial de sonido, el VRC6). Como novedad elegimos entre distintos caminos y acompañantes. Alucard hace su primera aparición.



29-10-1993 • PC ENGINE

Castlevania Rondo of Blood

El eslabón perdido que explica el inicio de *SOTN*. Mezcla varios *Castlevania* y el resultado es el mejor y más completo arcade de la saga. Gracias al CD la BSO es orquestada.



17-03-1994 • MEGADRIVE

Castlevania: The New Generation

Es la primera vez que podremos elegir un protagonista entre dos posibles, lo que nos llevará por caminos y enemigos finales distintos. Técnicamente discreto aunque conserva las señas de identidad de la saga.



21-07-1995 • SUPER NES

Castlevania Vampire's Kiss

Intento de versionar *Dracula X* de PC Engine, modificando niveles, jugabilidad y multitud de detalles. Sale mal parado si lo comparamos con el original...



30-10-1999 • NINTENDO 64

Castlevania: Legacy of Darkness

Precuela de *Castlevania 64*, donde se añade una nueva historia, niveles y dos personajes. Además incluye partes del anterior rediseñadas y arregla los problemas de cámara.



21-3-2001 • GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Circle of the Moon

Se usó para promocionar la nueva consola de Nintendo. Aunque su argumento es más simple, comparte mecánicas y gráficos con *SOTN*. El sistema de magias se desarrolla a través de cartas.



24-05-2001 • PLAYSTATION

Castlevania Chronicles

7 años después de *Castlevania* para X68000, Konami lo publicó para PSone. Incluía el juego original y una versión Arrange, con gráficos rediseñados.



25-08-2005 • NINTENDO DS

Castlevania: Dawn of Sorrow

Estrenó la pantalla táctil para ejecutar magias. La conexión Wi-Fi sirvió para intercambiar objetos, editar escenarios y para estrenar un multijugador cooperativo.



01-11-2005 • PLAYSTATION 2-XBOX

Castlevania: Curse of Darkness

Sin olvidar la acción se enfoca más a la estrategia para entrenar a los Familiars, personajes que conocimos en *SOTN* y que nos ayudan en combate. Por fin podemos mover cámara 3D libremente.



16-11-2006 • NINTENDO DS

Castlevania: Portrait of Ruin

Haremos uso de la pantalla táctil para ejecutar magias y cambiar de personaje en cualquier momento. Un modo multijugador (Boss Rush) pondrá la guinda al pastel.



18-11-2008 • NINTENDO WII

Castlevania Judgment

Cuando todos esperábamos una nueva aventura para Wii, Konami nos sorprendió con este juego de lucha en 3D, donde 14 personajes de toda la saga pelean en escenarios emblemáticos de la misma.



12-2008 • ARCADE

Akumajo Dracula: The Medal

Un arcade ambientado en la saga, donde el objetivo es hacer filas con imágenes de los personajes para ir progresando. Si buscáis acción este no es vuestro juego.



05-01-2009 • PACHINKO

Pachislot Akumajo Dracula

Máquina de Pachinko (tragaperras) que tiene una pantalla superior donde veremos a los personajes de *Castlevania: Curse of Darkness*, además de algún invitado como Trevor Belmont de *Castlevania III*.



04-08-2010 • XBOX 360, PS3

Castlevania: Harmony of Despair

Primer juego de la serie sólo descargable y orientado al multijugador cooperativo para superar mapas plagados de enemigos (aunque se puede jugar en solitario). La versión para PS3 tardó más en llegar.



16-07-2010 • IOS, WINDOWS PHONE

Castlevania: Encore of the Night

Juego para móviles, basado en las reglas de Panel de Pon, con ambientación y personajes sacados de *Symphony of the Night*.



05-10-2010 • PS3,XBOX 360

Castlevania: Lords of Shadow

Reinicio de la saga desarrollado por los españoles Mercury Steam, con la producción de Kojima Productions, protagonizado por Gabriel Belmont y con un estilo próximo a la serie *God of War*.



07-11-2013 • PS3, XBOX 360

Castlevania: Lords of Shadow Collection

Incluirá en una sola caja *Lords of Shadow* y su contenido descargable, una versión HD de *Mirror of Fate* descargable y una demo de *Lord of Shadow 2*. El pack perfecto para preparar la llegada del segundo y último episodio.



28-02-2014 • PS3,XBOX 360, PC

Castlevania: Lords of Shadow 2

La saga *LOS* concluirá con esta entrega, que se ambientará en la actualidad y que nos permitirá explorar tanto el castillo de Drácula como una ciudad con cierta libertad. Manejaremos a Drácula.



STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco J. Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita



AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ª Planta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

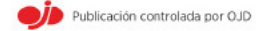
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 1/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **29** DE NOVIEMBRE

» ESPECIAL
TODO SOBRE EL LANZAMIENTO DE PS4

El mes que viene Playmanía se pone a la venta el mismo día que se lanza PlayStation 4 y para celebrar la coincidencia vamos a hacer un especial con la nueva consola de Sony. Pero tranquilos, que no nos olvidaremos de PS3 y PS Vita, por supuesto.

» REPORTAJE
¡LA CONSOLA AL DETALLE!
Os contaremos todo sobre la nueva consola, desde cómo se maneja, sus conectores y periféricos, a todos los secretos que oculta en sus tripas.

» COMPARATIVA
JUEGOS DE PS3 VS PS4
Pondremos cara a cara a los juegos de PS3 con los de PS4 para descubrir qué versión merece la pena comprar y cuáles son sus principales diferencias.

» ANÁLISIS
LOS PRIMEROS JUEGOS PUNTUADOS
Analizaremos con detalle los primeros juegos, desde Assassin's Creed IV a NBA 2K14, sin olvidarnos de Call of Duty Ghosts, Battlefield 4 y, claro, Killzone Shadow Fall y Knack.

» GUÍA
AC IV: BLACK FLAG
Nuestra guía coleccionable del mes que viene estará dedicada a *Assassin's Creed IV*... Y aunque jugaremos en PS3, casi seguro que os vale si tenéis una PS4.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Trofeos online • Medallas • Consejos para subir rápido de experiencia



CONTROLES

CONTROLES A PIE:
Stick izquierdo: movimiento
Stick derecho: mover vista
Start: pausa
Select: cámaras
Cruceta ↑ ↓ : móvil
Cruceta ←→ : selección arma
■: saltar / trepar / golpear
▲: entrar en vehículo / puñetazo / robar
●: recargar / móvil / combate
✖: correr / sprintar / bloque/ contestar al teléfono
R1: cobertura
R2: disparar
R3: zoom mientras apuntas
L1: coger
L2: apuntar
L3: agacharse

consejos básicos

Los Santos es una ciudad plagada de gente con mala fe. Tendrás que tener mucho cuidado y hacerte respetar para llegar a hacerte un nombre y nosotros te damos algunos consejos básicos para conseguirlo.

MEJOR SOLO QUE MAL ACOMPAÑADO

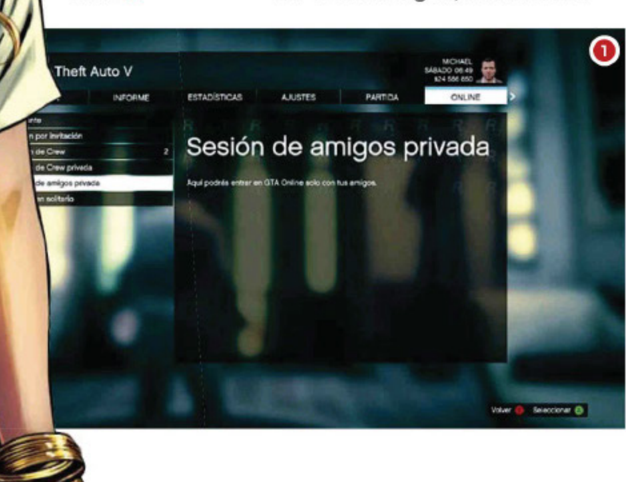
Si eres de los que les va el rollo solitario, **el juego te permite crear una sesión privada** para así evitar que otros jugadores puedan molestarte y evitar que pierdas tiempo o que te estén matando una y otra vez. Para ello, entra en el menú online desde el modo historia y elige crear la sesión que se ajuste más a lo que quieres. ❶

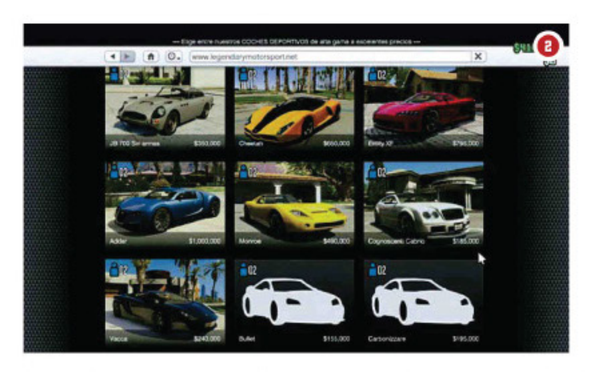
NO AHORRES, GÁSTATELO

Cada vez que mueres en el juego pierdes una cantidad de dinero, no importa si es el modo libre o realizando alguna misión. **Siempre que tengas dinero gástalo** en algo antes de perderlo todo en una mala tarde de muertes incontroladas. Principalmente **gástatelo primero en mejorar el vehículo, luego compra todas las armas y las mejoras.** Es buena idea comprar algo de ropa molona, y cuando ya no tengas nada más que comprar, ahorra para comprarte cosas más caras como el apartamento más caro posible y llena su garaje de coches lujosos. ❷

UNA PROPIEDAD POR JUGADOR

Una de las cualidades más atractivas del modo online es la posibilidad comprar un apartamento para poder invitar a los amigos, a los miem-







bros de tu crew o incluso llamar a alguna chica de compañía. Debes tener en cuenta que **sólo puedes tener un apartamento a la vez**. Si compras el más caro y luego compras otro perderás el primero que tenías, por lo tanto ten cuidado de no cometer el error a no ser que quieras cambiar de apartamento. ❸

SÉ MALO, PERO NO TE PASES

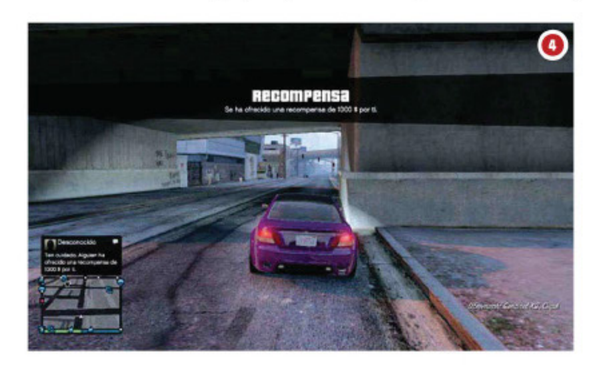
Si eres un jugador que mata a demasiados jugadores o que roba muchos vehículos de los ciudadanos de Los Santos llegará un momento en el que **el juego pondrá una recompensa sobre tu cabeza** con una cantidad que dependerá del nivel de tus fechorías y que puede llegar a ser de hasta 9.000$. Esta recompensa la puede recibir cualquier jugador que te mate, por lo tanto ten claro que **te perseguirán para conseguirla,** y que aunque cambies de sesión la recompensa seguirá en ti hasta que alguien termine dándote caza o hasta que pase un largo tiempo después de esconderte en tu apartamento y no cometer fechorías en una temporada. Además, **si eres buen jugador recibirás cada cierto tiempo 1.000$,** menos es nada. ❹

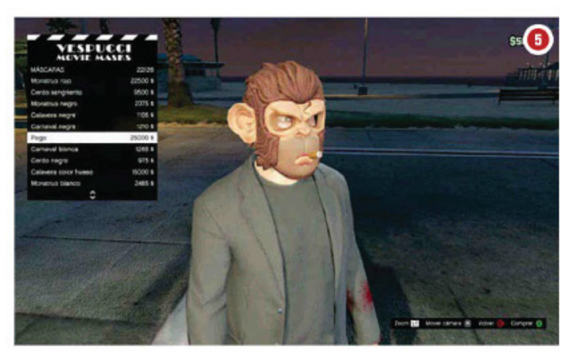
PONTE MÁSCARA

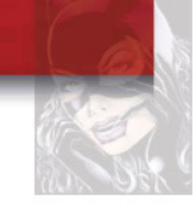
Si tienes pensado **robar una tienda deberías ponerte una máscara.** Si no lo haces la próxima vez que vayas a atracar una tienda en la que ya estuviste, **el dependiente te reconocerá y avisará a la policía** nada más entrar en la tienda. **La tienda de máscaras está al suroeste de la ciudad,** en el paseo marítimo. ❺

VIAJE RÁPIDO

Si por algún casual te encuentras lejos de un punto al que quieres ir, abre el mapa y **busca algún icono de actividad que se pueda empezar con un solo jugador** y crea una partida en la actividad. Una vez dentro abre el móvil, el menú de lista de actividades y elige la opción de salir de la actividad. **Al volver al juego aparecerás en el punto** donde empezó la actividad.







Mejores métodos para subir de nivel

A continuación te detallamos los mejores métodos que puedes realizar en el modo Online para alcanzar el tan deseado nivel 100, mejor ahorrar un par de horas en tan ardua tarea.

Los métodos que explicamos a continuación están **pensados para jugar en cooperativo**, dado que es el modo de conseguir **el mayor número de experiencia en el menor tiempo posible.** En caso de jugar solo se deben realizar los mismos métodos sin tener en cuenta las explicaciones de los jugadores extras. **Si completas cualquiera de los métodos listados a continuación sin chocarte recibirás experiencia extra y otro extra más si lo haces con alguien de tu crew.** ❶

NIVEL 0 - 25

Estos primeros 25 niveles es mejor subirlos consiguiendo medallas de platino. Si desde un principio empiezas usando los métodos que detallamos a continuación subirás rápido pero luego ese tiempo lo perderás en conseguir las medallas de platino.

En caso de que llegues a **conseguir los 30 platinos antes de conseguir el nivel 25** el método que debes usar para subir los niveles es el siguiente.

Crea una carrera en el circuito "Antecedentes penales"❷, a cinco vueltas.

Primero de todo será aclarar quién será el ganador. El ganador será quien gane las dos primeras vueltas, en cada vuelta debe conseguir hacer vuelta rápida por lo tanto la primera debe tardar unos segundos más aposta. Las vueltas tres y cuatro debe hacerlas el otro jugador y finalmente la quinta vuelta ganarla quien le corresponda.

NIVEL 25 - 30

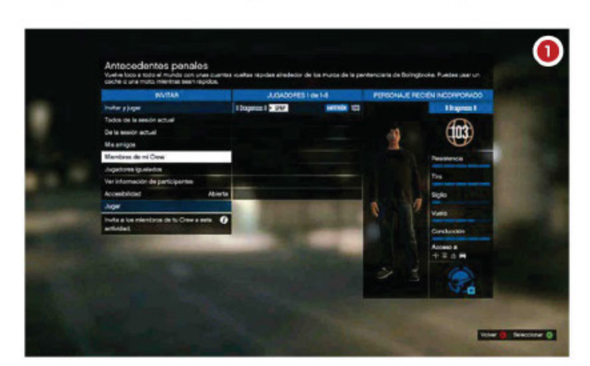
Se repite el proceso del 0-25, pero ponlo sólo a 3 vueltas: ganas algo menos pero te ahorramos dar dos vueltas extras.

NIVEL 30 - 60

Esta vez la **carrera se debe hacer obligatoriamente a 3 vueltas.** Asegúrate de hacer un tiempo lo suficientemente malo en la primera vuelta para superarlo en la segunda. Llegará un momento en el que al dar vueltas verás este mensaje: "has conseguido el máximo RP permitido en la carrera". Ahora haz la carrera a 2 vueltas, manteniendo la norma de superar el tiempo en la segunda.

NIVEL 60 - 100+

Repite el mismo proceso pero sólo a una vuelta. El primero que pase por la línea de meta conseguirá entre 4.000 y 5.000 puntos de experiencia.





Listado de premios

Subir al nivel 100 no es lo único en lo que podrás ocupar tu tiempo en el modo online. El juego tiene un total de 85 premios de todo tipo y algunos de ellos requerirán mucho tiempo y habilidad. Nosotros te indicamos los mejores métodos para conseguir cada uno de ellos.

VICTORIAS

1. Acribillador



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas a muerte.
Es una cuestión de práctica, así que a pegar tiros.

2. Brigada letal



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas a muerte por equipo.
Si juegas en una crew será más fácil de conseguir, ya que la comunicación es la clave.

3. Líder del equipo



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Sé el mejor jugador en una partida de muertes por equipo.
Tendrás que ser el mejor jugador de los dos bandos y eso la convierte en el premio más difícil de este tipo de partidas.

4. Campeón



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 25
Platino: 50

Gana carreras con coche de cualquier tipo.
Si quieres conseguir este premio de forma rápida, **invita a un amigo a competir en la carrera "Antecedentes penales"** ya que es la más corta del juego. Turnaos para ganar usando coches deportivos y lo obtendréis los dos.

5. Aviador



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana carreras aéreas.
Al igual que en el premio 4, si quieres puedes invitar a algún amigo y competir en cualquiera de las carreras disponibles, ya que todas duran lo mismo.

6. Coger olas



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana carreras marítimas.
Como en las carreras aéreas, todas las marítimas duran más o menos lo mismo, aunque **la mejor opción sería la de "Entre las rocas"** por su facilidad.

7. En busca de acción



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 20

Gana carreras GTA.
Este modo son como las carreras normales, sólo que se pueden usar armas y también habrá cohetes en el circuito y turbos a modo de ventaja.

8. Conducción agresiva



Platino: 1

Mata a tres jugadores y gana una carrera GTA.

Este premio se puede conseguir de manera sencilla si se pone de acuerdo dos personas. Una de ellas debe acabar tres veces con su contrincante y luego ganar la carrera. El otro se tiene que dejar, claro. »

»9. A la perfección



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 20

Gana carreras de rally como piloto.
De nuevo la mejor opción para conseguir este premio será **competir en el circuito "Antecedentes penales".** El piloto no verá los puntos a seguir, pero es el circuito más fácil de todos.

10. Dictador



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 20

Gana carreras de rally como copiloto.
Te valen los consejos del punto anterior. Esta vez tendrás que jugar como el copiloto.

11. Campeón de carrera improvisada



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana carreras improvisadas.
Las carreras improvisadas son las que crea un propio jugador en el modo online. Crea una de estas carreras, pero que sea lo más corta y fácil posible e invita a un amigo a competir. Que tu amigo se deje ganar y luego que el él repita lo mismo.

12. A tu rollo



Platino: 1

Gana carreras usando un vehículo personalizado.
Para conseguir este premio debes **avanzar hasta completar el tutorial** y quedarán desbloqueados los talleres. Lleva tu coche a cualquier taller y personaliza cualquier parte del vehículo. Después úsalo para ganar en una carrera de cualquier tipo. También se puede hacer con motos.

13. Por detrás



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 20

Gana una carrera después de haber ido el ultimo.
Nada más empezar la carrera deja que te adelanten todos los contrincantes y cuando vayas el último prepárate para hacer la mejor carrera posible para llegar primero a la meta.

14. Plusmarquista



Platino: 1

Consigue un récord mundial en cualquier carrera.
Este premio es difícil de conseguir cuanta más gente haya jugado al modo Online y más tiempo haya pasado porque quedarán menos carreras en las que conseguir el premio, aunque el juego tiene más de 90 carreras.

15. Polvoriento



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Consigue una vuelta rápida durante la carrera.
Para conseguirlo es necesario que la carrera sea mínimo a dos vueltas. No importa lo que tardes, al pasar por la línea de meta en la primera vuelta contará como vuelta rápida.

16. Todas las carreras



Platino: 1

Gana en todos los tipos de carrera al menos una vez
Fíjate en los consejos para el Trofeo Número uno.

17. Superviviente



Platino: 1

Completa las 10 oleadas de una partida de supervivencia.
Ver trofeo Selección antinatural.

18. Fuera de serie



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas de pulso.
Este premio es **fácil de conseguir si se hace con un amigo.** Una vez que comience la ronda de pulsos uno de los dos debe dejarse ganar y cuando acabe la ronda pulsad el botón de revancha para hacer otra ronda. Si se hace así los dos pueden conseguir el platino sin tener que volver al mapa y crear la partida de nuevo. Rápido, sencillo y efectivo.

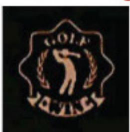
19. Rey retro



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas de dardos
Ganar una partida de dardos no es especialmente difícil. Lo único que debes tener en cuenta es que **el último lanzamiento tiene que caer en x2**. Esto quiere decir que si, por ejemplo, terminas con 8 puntos restantes tendrás que disparar a la zona más exterior del número 4.

20. Rey del swing



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas de golf.
Para conseguirlo de forma rápida la mejor opción es **poner la partida de golf a un solo hoyo**. También recomendamos el hoyo número 3, que es el más corto de todo el campo.

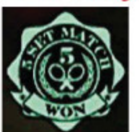
21. Maestro de la raqueta



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidos de tenis
Si juegas con un amigo es recomendable tener en cuenta los premios 22, 23 y 38. Configura el partido con cinco sets y que uno de los jugadores los gane todos sin llegar a perder ni uno. Así habrá conseguido cuatro platinos a la vez.

22. Mejor de cinco



Platino: 1

Gana un partido de tenis de cinco sets
Ver premio 21.

23. Ni un set perdido



Platino: 1

Gana un partido de tenis sin perder ningún set
Ver premio 21.

24. Ojo de halcón



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas de retícula de blanco en la galería de tiro.
Cada jugador tendrá la mitad del panel de su color y debe disparar a las dianas del contrincante para volverlas de su color. El jugador que acabe con más dianas de su color ganará. **Si vas a jugar con un amigo ten en cuenta el premio 26.**

25. Esquivar y cubrirse



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas de blancos cubiertos en la galería de tiro.
Gana quien haya disparado primero a todas sus dianas. Céntrate primero en disparar a las que aparecen activadas y luego a las X junto al panel para hacer que aparezcan las otras líneas que faltan.

26. Bingo



Platino: 1

Colorea todos los blancos en una partida de retícula de blancos en la galería de tiro.

»

»Para conseguir este premio debes conseguir tener todo el panel en una partida de retícula de blancos de tu color. Es bastante difícil llegar a conseguirlo si juegas contra otra persona, por lo tanto intenta hacerlo con un amigo.

27. El francotirador



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Gana partidas de blancos aleatorios en la galería de tiro.
Debes centrarte en disparar sólo a las dianas de tu color. Si disparas a las de tu contrincante perderás puntos.

28. Completo



Platino: 1

Gana en todos los modos de juego al menos una vez.
Ver trofeo Número Uno.

GENERAL

29. Hacha de guerra



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Participa en distintas partidas a muerte.
Si al terminar una partida a muerte le das al botón de repetir, esa siguiente partida no contará como partida a muerte. Para aumentar el contador sal al modo libre y créala de nuevo en ese mapa o en otro.

30. Corredor veterano



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Participa en distintas carreras.
Ver premio 29.

31. En el último momento



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Abre el paracaídas estando por debajo de 40 metros de altura y aterriza con éxito.
En el aeródromo de Sandy Shores encontrarás siempre un helicóptero. Súbete a él y gana altitud durante 3-4 segundos. Después sal de la aeronave, abre rápidamente el paracaídas y prepárate para aterrizar correctamente para aumentar el contador del premio.

32. Subidón de adrenalina



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Permanece tres minutos con el paracaídas abierto y aterriza con existo.
Al igual que en el premio 31, ve al aeródromo de Sandy Shores para encontrar un helicóptero fuera del hangar. Pilótalo y sube lo más alto posible para después saltar en paracaídas y **mueve el joystick izquierdo hacia atrás** para descender lo más lentamente posible. Cuando ya lleves tres minutos en el aire desciende en picado y realiza un aterrizaje con éxito.

33. En el blanco



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Aterriza de forma correcta en el blanco de un salto en paracaídas.
Debes participar en pruebas de paracaidismo y caer dentro del círculo final. Puedes jugar solo y **te recomendamos hacerlo en la prueba "Rascacielos en obras"**, es la más corta.

34. Eliminador



Platino: 1

Realiza 5 ataques a banda en 1 día y sesión de juego.

Es mejor hacerlo solo o con un amigo. Si juegas con gente desconocida seguramente te maten y no llegues a conseguirlo. Para más información mira el trofeo Barrido total.

35. Hacha de dardos



Platino: 1

Termina una partida de dardos con seis dardos.
Se puede conseguir jugando solo. Para acabar con seis dardos debes realizar las siguientes tiradas. 1- 7x3 / 2- 20x3 / 3- 20x3 / 4- 20x3 / 5- 20x3 / 6- 20x2, en total 301 puntos.

36. Acribillador



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Consigue birdies jugando al golf.
Se puede conseguir jugando solo. Debes completar un hoyo en menos golpes de los que te indica el juego. Cualquier hoyo es válido para conseguirlo.

37. Hoyo en uno



Platino: 1

Consigue un hoyo en uno jugando al golf.
Es uno de los **premios más difíciles**. Juega en el hoyo 3, que es el único que se puede completar de un solo golpe. Calcula bien la trayectoria y potencia del viento para saber dónde situar la marca en el mapa.

38. Saque directo



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 20

Realiza saques directos en el tenis.
Ver premio 21.

39. Buscavidas



Bronce:1.000
Plata: 12.500
Oro: 25.000
Platino: 50.000

Gana cierta cantidad de dinero apostando.
Si no quieres perder dinero, apuesta contra amigos en partidas en las que os pongáis de acuerdo en quién ganará. El máximo que se puede apostar es 2.500$.

40. Arrimando cebolleta



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Disfruta de bailes privados
Ve al club de striptease y paga a cualquier chica 40$ por un baile privado.
Cuando estés en la parte de atrás disfrutando del baile, dile a la chica que pare y luego vuelve a decirla que baile, si repites el mismo proceso de parar/seguir todo el rato **conseguirás el platino en una sola visita al club.**

41. Cajanudo



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Recoge cajas de suministros.
Cada cierto tiempo aparecerá el mensaje de que llegará una caja de suministros a Los Santos. Ve al punto de entrega y sobrevive para ser quien consiga coger la caja. Prepárate para fajarte con otros jugadores...

42. Rescatador



Platino: 1

Recoge una caja especial de suministros
Ver premio 41. En este caso el mensaje de aviso que aparece es de color dorado pero el método para conseguirlo es igual.

43. Bien vestido



Platino: 25

Cambia de look comprando ropa.
De los premios más fáciles que tiene el modo online. Ve a cualquier tienda de ropa y compra 25 prendas distintas, céntrate en las más baratas y así ahorrarás algunos dólares. SI te sobran, lúcete...

»

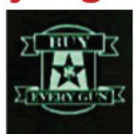
44. Pelazo



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Cambia tu corte del pelo.
Ve a cualquier peluquería de Los Santos y cambia de pelo 25 veces. Busca dos que sean muy baratos y ve alternando hasta conseguir el platino.

45. Armado y orgulloso



Platino: 1

Compra todas las armas de Ammu-Nation.
Este premio no es tan fácil como parece. Para comprar todas las armas debes alcanzar el nivel 120 para que la última quede desbloqueada.

46. Lienzo humano



Platino: 1

Hazte un tatuaje en cada parte del cuerpo.
Un premio que puede llevar a equivocación. En la cara solo puedes ponerte un tatuaje y para conseguirlo debes realizar 500 disparos a la cabeza. Si llegas a desbloquearlo, tatúate todos para conseguir el platino y quítatelos si quieres.

DELITOS

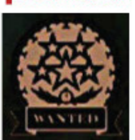
47. Fugitivo



Bronce: 10
Plata: 30
Oro: 60
Platino: 120

Pasa ciertos minutos con el máximo nivel de búsqueda.
Para conseguir este premio debes aguantar el tiempo indicado con un nivel de cuatro estrellas de búsqueda. Para que avance el contador **deben ser minutos seguidos**. Si te acercas a la **base militar** conseguirás de forma automática el máximo nivel de búsqueda.

48. Burlarse de la policía



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 25
Platino: 50

Escapa de la policía teniendo un nivel de búsqueda de cinco estrellas.
Al contrario que en el premio anterior, esta vez debes escapar de la policía después de conseguir un nivel de cinco estrellas de búsqueda. El método más eficaz para evadir a la policía es **entrar en el metro**.

49. Cuando los cerdos vuelen



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Derriba helicópteros de la policía.
Los helicópteros de la policía no aparecerán hasta que no tengas **mínimo tres estrellas de búsqueda**. Cuando aparezcan, equípate tu arma más potente para derribarlo rápidamente, antes de que ellos acaben contigo.

50. Muerte sobre ruedas



Bronce: 10
Plata: 25
Oro: 50
Platino: 100

Acaba con enemigos yendo de copiloto.
Sube como copiloto en el coche de algún amigo y dad vueltas por la ciudad acabando con los demás jugadores.

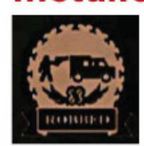
51. Ladrón de vehículos



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Roba vehículos
Si quieres hacer este premio de forma rápida **quédate cerca de tu apartamento** y roba todos los coches que veas que pasen por la calle.
Cuando veas que tienes estrellas de búsqueda entra al apartamento rápidamente, antes de que te vea la policía, y espera a que se quiten para volver a repetir el proceso.

52. Chaqueta metálica



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Roba rápidamente el contenido de los furgones blindados de la policía.
Los furgones blindados sólo aparecen por la ciudad y cuando ya tienes un nivel bastante alto. El juego te avisará en el minimapa cuando te encuentres cerca alguno.
Ve al punto indicado y **lanza una bomba adhesiva** a la parte de atrás y detónala. Después coge el dinero y huye rápidamente de la zona antes de que llegue la policía.

53. Atracador a mano armada



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 20

Atraca todas las tiendas.
Ver trofeo Atracador.

VEHÍCULOS

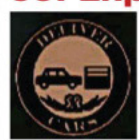
54. Por los aires



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Haz explotar vehículos.
Usa bombas adhesivas, granadas o el lanzacohetes si quieres conseguir rápidamente esta medalla.
Para hacerlo aún más rápido **ve a alguna autopista y atraviesa un coche en los dos carriles**. Al explotar los coches, los demás que están atascados también explotarán.

55. Exportador



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Robar vehículos y llévalos a Los Santos Customs
El mayor problema con este premio es que **sólo puedes entregar un vehículo a cada hora de la vida real**.
Acuérdate siempre de llevar uno cada vez que pase la hora para no perder tiempo. Los vehículos lujosos no pueden ser entregados.

56. Baja siniestralidad



Platino: 1

Conduce treinta minutos seguidos sin chocarte.
El mejor método para conseguirlo es **ir al aeródromo de Sandy Shores** con cualquier coche y conducir en círculos por la pista de aterrizaje.
Ten cuidadito y asegúrate de no chocar ni siquiera con las piedras de la zona o el contador se reiniciará.

57. Pasajero



Bronce: 1
Plata: 2
Oro: 4
Platino: 5

Pasa cierto número de horas como pasajero en un vehículo.
Sube al coche de alguien y juega un total de cinco horas acumulativas como pasajero.

58. Club de altos vuelos



Bronce: 1
Plata: 2
Oro: 4
Platino: 5

Pasa tiempo pilotando un helicóptero.
No hace falta estar moviendo el helicóptero. **Con subir a lo más alto y permanecer en el aire** es suficiente para que pase el tiempo.

59. A tope



Platino: 1

Aplica todas las modificaciones posibles a un vehículo.
Para aplicarle las modificaciones a tu vehículo debes ganar carreras personalizadas con ese vehículo. Asegúrate de poner al menos 1 modificación de todas los tipos. Al menos una de cada. Se puede hacer con cualquier tipo de vehículo pero cada uno tiene las suya. »

»60. Aéreo



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Realiza saltos acrobáticos con el coche de más de cien metros.
Los saltos acrobáticos son los mismos que los del modo de un jugador. Busca cualquier salto que sea de más de 100 metros y ejecútalo 25 veces para conseguir este premio. Tienes que elegir un coche ligero. Si además ya te estiras y realizas giros mortales hacia delante o atrás y también unos cuantos giros como una peonza en el aire, conseguirás los premios 61 y 62.

61. Saltos mortales



Bronce: 2
Plata: 3
Oro: 5
Platino: 10

Realiza mortales girando el coche durante un salto acrobático.
Ver premio 60.

62. Peonza



Bronce: 2
Plata: 3
Oro: 4
Platino:5

Realiza vueltas girando el coche durante un salto acrobático.
Ver premio 60.

63. Sobre una rueda



Platino: 1

Realiza un caballito durante más de seiscientos metros
Aunque no lo parezca **es bastante complicado**.
Para conseguirlo te hace falta una **moto de alta cilindrada o una Sanchez**. Cuando la tengas en tu poder conduce hasta el aeropuerto. Aprieta el botón de frenada y arranca teniendo el joystick hacia atrás para salir haciendo un caballito e intenta aguantar durante 600 metros.

COMBATES

64. Revienta-cabezas



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Realiza disparos a la cabeza.
Las muertes cuentan en cualquier modo de juego, así que puedes intentarlo con un colega que se deje... Pero incluso haciéndolo con ayuda de amigos llevará bastante tiempo realizar los 500 disparos. Al completarlo se desbloqueará el único tatuaje para la cabeza disponible, que te ayudará a completar otro premio, así que aunque sea un rollo...

65. Aniquilador



Bronce: 100
Plata: 250
Oro: 500
Platino: 1000

Mata jugadores en cualquier modo de juego.
La descripción es bastante explicita. Equípate tu arma más potente y no dejes que nadie te robe ninguna muerte.

66. Cazarrecompensas



Bronce: 5
Plata:10
Oro: 15
Platino: 25

Elimina jugadores que tengan una marca de recompensa.
Los jugadores reciben estas marcas si se comportan mal en el multijugador o si otro personaje le pone una marca de búsqueda con la opción que podemos comprar a Lester por 2.000$. Más información en el **trofeo Correr como el viento.**

67. 3 por 1



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 25
Platino: 50

Acaba con alguien tres veces antes de que el acabe contigo.
Juega en partidas a muerte y acaba tres veces con cualquier enemigo antes de que el acabe contigo una vez. Si te mata el contador se reinicia.

68. En racha



Bronce:10
Plata:15
Oro: 25
Platino: 50

Consigue rachas de muerte.
Debes jugar en partidas a muerte, como en el premio anterior. El contador se reiniciará si te matan, igual que antes, sólo que esta vez no hace falta matar al mismo jugador varias veces seguidas.

69. Bajas robadas



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Remata a un jugador que esté a punto de morir a manos de otro jugador.
Espera a que un jugador dispare a otro jugador y antes de que lo mate acaba tú con él para robarle la muerte.

70. Recuento de víctimas



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Consigue un número de muertes entre todas tus partidas.
El premio es acumulativo entre todos los tipos de partidas y todas las sesiones de juego que realices, así que tarde o temprano lo completarás sin darte ni cuenta.

71. En racha de bajas



Platino: 1

Realiza una racha de diez bajas en una partida a muerte.
Para conseguir este premio tendrás que conseguir diez muertes seguidas sin que nadie te llegue a matar en el proceso. Si juegas con un amigo puedes pedirle que se deje matar las diez veces y luego ser tú el que muera.

72. Acribillados



Platino: 1

Consigue el mayor número de bajas durante un ataque a banda.
Ver trofeo Barrido total. Debes iniciar el ataque a banda con algún compañero y ser el que más mate de los dos.

73. Sangriento



Platino: 1

Consigue el mayor número de bajas durante una partida de supervivencia de cuatro jugadores
Ver trofeo Selección antinatural. Sigue la recomendación que te indicamos en el trofeo y pide a tus compañeros que maten lo menos posible para asegurarte de que conseguirás el premio al final. Siempre les puedes devolver luego el favor.

74. Ecualizador

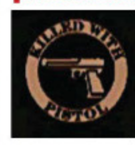


Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 15
Platino: 25

Acaba con un enemigo que te haya matado tres veces en una misma partida.
El método más rápido es jugar con un amigo y poner el máximo de muertes posible. La mejor opción es quedar en un punto concreto del mapa que elijáis y lo vais haciendo los dos a la vez, alternando el papel de víctima y verdugo.

ARMAS

75. A punta de pistola



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Acaba con cierto número de jugadores usando pistolas.
Usa el arma que se indica en la descripción del trofeo para acabar con los enemigos en cualquier modo de juego. Recuerda mejorar el arma y así se te hará más fácil.

»

»76. Fanático de los subfusiles



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Acaba con cierto número de jugadores usando subfusiles.
Ver premio 76.

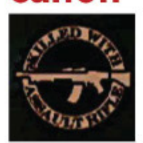
77. Blues de la escopeta



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Acaba con cierto número de jugadores usando escopetas.
Ver premio 76.

78. Apuntar con el cañón



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Acaba con cierto número de jugadores usando fusiles de asalto.
Ver premio 76.

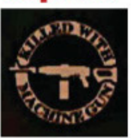
79. Punto de mira



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Acaba con cierto número de jugadores usando rifles de francotirador.
Ver premio 76.

80. Fuego rápido



Bronce: 10
Plata: 100
Oro: 250
Platino: 500

Acaba con cierto número de jugadores usando ametralladoras.
Ver premio 76.

81. Pegajoso



Bronce: 5
Plata: 25
Oro: 50
Platino: 100

Acaba con cierto número de jugadores usando bombas adhesivas.
Ver premio 76.

82. Granadero



Bronce: 5
Plata: 25
Oro: 50
Platino: 100

Acaba con cierto número de jugadores usando granadas.
Ver premio 76.

83. Hombre cohete



Bronce: 5
Plata: 25
Oro: 50
Platino: 100

Acaba con cierto número de jugadores usando el lanzacohetes.
Ver premio 76.

84. Asesino cuerpo a cuerpo



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 25
Platino: 50

Acaba con cierto número de jugadores solo con ataques cuerpo a cuerpo.
Este es de los más difíciles de conseguir, de ahí que hagan falta muchas menos muertes. Sin duda llegar a acercarte a alguien cuerpo a cuerpo no será fácil y por si fuera poco tendrás que darle varios golpes para matarle.

85. Bombardero móvil



Bronce: 5
Plata: 10
Oro: 25
Platino: 50

Acaba con cierto número de jugadores usando vehículos bomba.
Para conseguir este premio lleva el coche a algún taller y paga para que le pongan una bomba al coche. Una vez estés en la ciudad déjalo aparcado en la ciudad y espera a que pase algún enemigo cerca para hacerlo explotar y matarle.



guía de trofeos

• Recién llegado (Platino)



Has completado la introducción a GTA Online.
Este trofeo se consigue de forma automática al comenzar a jugar a GTA Online.

• Gángster de pacotilla (Bronce)



Has llegado al nivel 25 en GTA Online.
Ver trofeo Por encima de la ley.

• Poco a poco (Plata)



Llega al nivel 50 en GTA Online.
Ver trofeo Por encima de la ley.



• Por encima de la ley (Oro)



Llega al nivel 100 en GTA Online.
Para conseguir el nivel 100 en GTA Online debes alcanzar un total de 1.584.350 puntos de experiencia.
Los conseguirás de muchas formas distintas pero nosotros te explicamos al principio de la guía los mejores métodos.

• Número uno (Bronce)



Has quedado el primero en todos los tipos de partidas competitivas.
Para conseguir este trofeo debes ganar en los siguientes tipos de partidas competitivas:

- **Carrera de coches.**
- **Carrera aérea.**
- **Carrera marítima.**
- **Carrera GTA.**
- **Carrera de tipo rally.**
- **Partida a muerte.**
- **Partida a muertes por equipo.**
- **Completa las 10 oleadas de una partida de supervivencia.**
- **Completa un ataque a banda.**
- **Partida de golf, un hoyo mínimo.**
- **Partido de tenis, un set mínimo.**
- **Partida de dardos.**
- **Pulso.**
- **Paracaidismo.**
- **Cualquier desafío en la galería de tiro.**

Para competir en rally hacen falta 4 jugadores, para todas las demás será suficiente con 2.

• Midnight Club (Bronce)



Has usado vehículos personalizados para ganar 5 carreras.
Al comenzar el modo Online conseguirás un vehículo personal. Después, en Los Santos Customs debes comprar cualquier mejora del coche y ganar cinco carreras personalizadas usándolo. Si no quieres hacerlo con ese coche puedes hacerlo con cualquier otro o con una moto, pero personaliza algo. Te recomendamos hacerlo en el circuito "Antecedentes penales", que es el más fácil y corto del juego.

• Selección antinatural (Bronce)



Has completado las 10 oleadas de una partida de supervivencia.
Para acceder a las partidas de supervivencia debes avanzar en el modo online hasta tener el nivel 15.
Cuando lo logres, te recomendamos que sigas jugando hasta llegar al nivel 20 para desbloquear el escenario "Supervivencia ferroviaria", dado que tiene un truco para completarla de forma fácil con cualquier número de jugadores. »

» Al empezar la partida, coge el chaleco y las armas que ves por el suelo y ve hacia el sur, mira al edificio de la derecha y cerca de un container rojo veras unos contenedores de basura azul y verde ❶, salta por encima de ellos y agáchate. Desde aquí podrás acabar con todos los enemigos.
En ciertas rondas aparecen helicópteros, en algunos casos incluso dos. No te quedes al descubierto para derribarlo o para matar a los soldados porque pueden llegar a acabar contigo antes de que te des cuenta.

• Desde el asiento de atrás (Bronce)



Has guiado a un conductor hasta el primer puesto como copiloto en el modo rally.

Para jugar en el modo rally hacen falta cuatro personas, dos por equipo. El modo rally tiene la característica de que el piloto no verá los puntos de control por los que debe pasar y el copiloto debe ir indicándole. Te recomendamos competir en el circuito "Antecedentes penales". Es un círculo alrededor de la prisión y el piloto no necesitará indicaciones.

• Correr como el viento (Bronce)



Has sobrevivido a un día con una recompensa por tu cabeza.

Para conseguir este trofeo debes alcanzar el nivel 10 y haber conocido a Lester en el modo multijugador. Una vez que lo hayas hecho tendrás la opción de usar el móvil para poner una recompensa en la cabeza de alguien. Lo que necesitas para el trofeo es que alguien llegue a nivel 10 y te ponga a ti la marca en la cabeza pagando 2.000$ ❷. Cuando te la ponga sobrevive durante 24 horas del juego -unos treinta minutos de la vida real- para conseguirlo. El mejor método para intentar sobrevivir sería quedarte en tu piso si es que ya compraste uno, o pilotar un helicóptero y viajar al punto más alejado de los jugadores.

• Barrido total (Bronce)



Has terminado un ataque a banda y has matado al menos a 10 enemigos.

Debes alcanzar el nivel 18. Cuando lo logres, Martin te llamará por teléfono para avisarte de que ya están disponibles los ataques a banda. A lo largo de todo el mapa de Los Santos encontrarás más de 6 posibles localizaciones aunque suelen variar por un par de kilómetros y por la noche no suelen aparecer. Si buscas uno concreto para conseguir el trofeo de forma rápida, ve al aeródromo de Sandy Shores a las 12.00 am y se iniciará uno en el hangar. ❸

• Condecorado (Plata)



Gana 30 premios de platino en GTA Online.

Debes conseguir 30 premios de platino de los que te listamos en el apartado correspondiente de la guía. En el apartado de estadísticas > desbloqueos >general, puedes comprobar el número de platinos que ya conseguiste. ❹

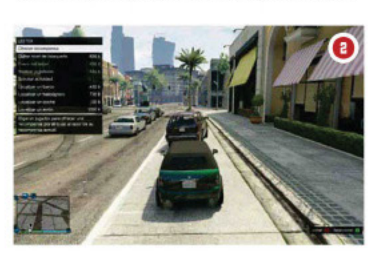
• Atracador (Bronce)



Has atracado las 20 tiendas.

En el modo online aparecen veinte tiendas en el mapa que puedes atracar. Para hacerlo debes entrar en la tienda, desenfundar el arma y apuntar al dependiente ❺. Cuando suelte la bolsa de dinero cógela, y quedará como atracada.







Sobre el icono de la tienda en el mapa aparecerá un check y así sabrás cuales has desvalijado. Una vez atracada desaparece del mapa durante unos minutos, así que si juegas con más gente y no aparece alguna en el mapa es que fue atracada hace poco. No necesitas atracarlas todas en una sola sesión.

• Disfruta de la estancia (Bronce)



Has participado en todo lo que Los Santos te puede ofrecer.

Debes acabar el tutorial para que todo lo que te listamos a continuación esté disponible.

- **Córtate el pelo.**
- **Hazte un tatuaje.**
- **Compra ropa.**
- **Juega al golf, un hoyo mínimo.**
- **Juega al tenis, un set mínimo.**
- **Juega a los dardos.**
- **Juega un desafío de la galería de tiro.**
- **Juega un pulso.**
- **Roba una tienda.**
- **Paga por un baile privado en el club de striptease.**

Es importante que sepas queque debes completarlas todas. Si el contrincante se sale en mitad de la partida no cuenta, da igual si ganas o pierdes.

En el apartado de estadísticas > desbloqueos > progreso, verás en qué actividades participaste.

• En equipo (Bronce)



Has completado una actividad como miembro de una Crew.

Para conseguir este trofeo debes crear una crew desde la página web socialclub de Rockstar o pedir a alguien que la tenga creada que te invite. Una vez que estés en una crew, completa cualquiera de las actividades del modo Online.

• Reembolso completo (Bronce)



Mata al ladrón que te atracó en GTA Online.

Debes jugar contra alguien que tenga el nivel 50. Esa persona tendrá la opción de contratar a un atracador por 5.000$ llamando a Lamar. Espera a que lo haga o pídeselo y cuando te haya atracado acaba con el ladrón.

• Llamada de socorro (Bronce)



Has llamado para pedir apoyo de tu banda por primera vez.

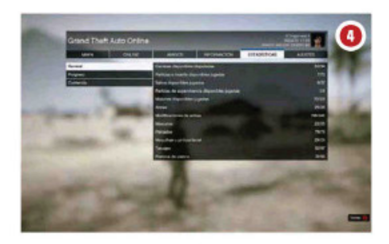
Para conseguir este trofeo debes jugar hasta llegar al nivel 20. Una vez que llegues a ese nivel usa tu móvil para llamar a Merryweather y solicita un helicóptero de apoyo por 5.000$.

• Sueño americano (Bronce)

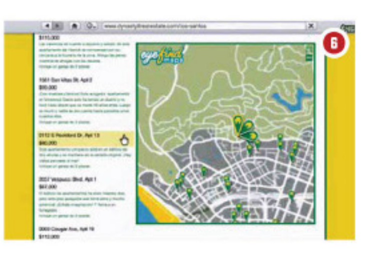


Tienes un apartamento, un garaje y un vehículo asegurado.

Debes completar primero el tutorial del juego. En el tutorial te enseñan a asegurar un vehículo, cuando lo tengas ya solo te faltará el apartamento y el garaje. Para conseguirlos debes ahorrar mínimo 80.000$. Cuando los tengas entra en el internet del móvil, accede a una página de venta de propiedades de Los Santos y baja la lista hasta encontrar un apartamento que cuesta 80.000$ y que incluye un garaje ❻. Al comprarlo conseguirás el trofeo. El apartamento es bastante feo, pero si quieres el trofeo de forma rápida y barata es la mejor opción. Si quieres esperar a tener más dinero y comprar un mejor apartamento también puedes hacerlo, pero asegúrate de comprarlo desde internet y no desde el cartel de la propiedad en la calle.







GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3

Play manía

BEYOND

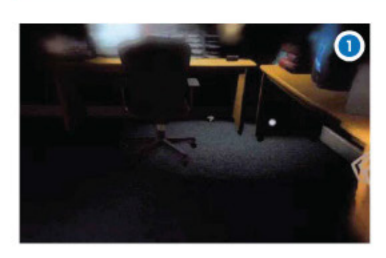
TWO SOULS™

Finales • Coleccionables • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
Stick izquierdo: movimiento
Stick derecho: mover vista / interactuar
Start: pausa / menú de juego
■: contextual
▲: contextual / cambiar de personaje
●: contextual
✖: contextual
R1: subir con Aiden
R2: acelerar en vehículos / contextual
L1: bajar con Aiden / contextual
L2: frenar en vehículos / contextual

COLECCIONABLES





Recopilando todos los coleccionables conseguirás dos cosas en este juego. La primera es desbloquear todo el material adicional que presenta esta entrega. Pero además podrás obtener uno de los trofeos de plata: Exploradora. Son 22 bonus. Encontrarás 20 a lo largo del juego. Los bonus 21 y 22 se desbloquearán automáticamente al terminar el juego.



CAPÍTULO 1: EL EXPERIMENTO

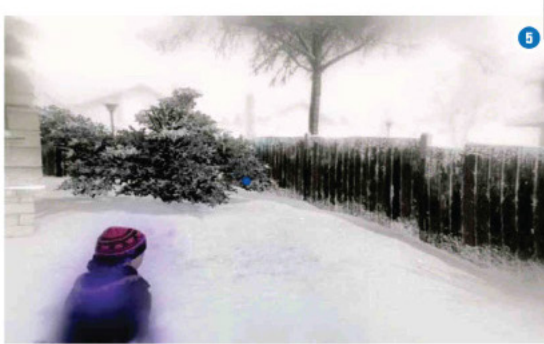
Nada más entrar en la habitación donde se desarrolla el experimento, **en lugar de atravesar el espejo** que tienes frente a ti para ver la carta que esconde la señora, observa el espejo que hay a la derecha y traspasa al otro lado. Podrás ver el objeto en cuestión **bajo la mesa de la derecha, al fondo** ❶.

CAPÍTULO 2: LA EMBAJADA

Una vez estés en el baño y antes de buscar el cuadro en el piso superior, **avanza por el hall** donde se celebra la fiesta y **retrocede hasta la entrada**. A la derecha verás el objeto brillar ❷.







CAPÍTULO 2: LA EMBAJADA

Antes de ponerte a buscar la caja fuerte, observa la habitación; verás el objeto **a la derecha, entre las sillas**.

CAPÍTULO 4: LA PRIMERA ENTREVISTA

Una vez comience este capítulo, atraviesa la puerta y verás el punto **brillar en el pasillo**. Lo localizarás fácilmente 3.

CAPÍTULO 6: PERSEGUIDA

Cuando Jodie consiga dar esquinazo por fin a los policías, escalando por un muro de roca, verás la carretera con unos cuantos coches y un par de agentes. **Escóndete entre las piedras y utiliza a Aiden** para encontrar el siguiente coleccionable. Lo verás al otro lado del asfalto, **cerca del coche de policía**, entre unas piedras 4. No te costará demasiado.

CAPÍTULO 7: MI AMIGO IMAGINARIO

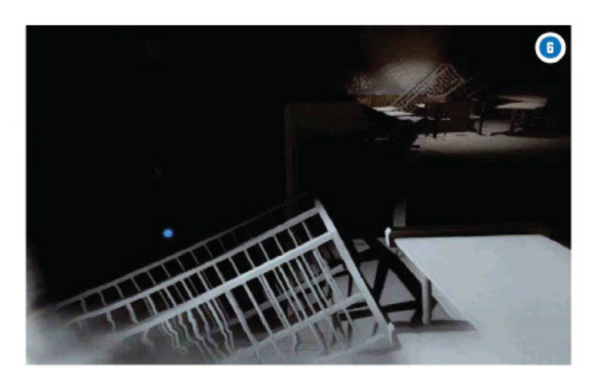
Tras investigar la casa y **ayudar a la madre de Jodie** con el aceite podrás salir a la calle a jugar.
Avanza hacia la izquierda, por la zona donde se encuentra la mesa de jardín y busca unos matorrales. Cambia el control a Aiden para que el espíritu pueda localizar el punto brillante a la derecha de los matorrales, donde está este nuevo coleccionable. 5

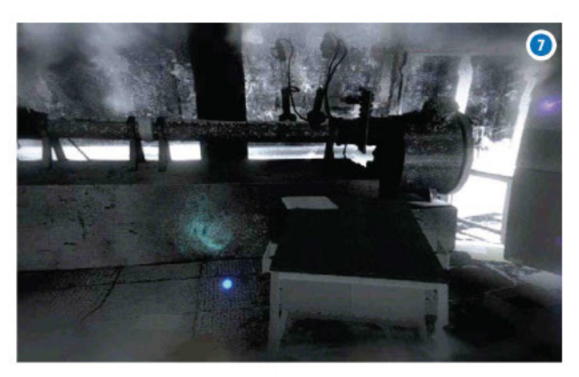
CAPÍTULO 8: EL CONDENSADOR

Nada más entrar en el edificio donde se alberga el condensador, **a la altura de los torniquetes de la entrada**, cambia a la visión de Aiden para localizar otro coleccionable en la sala de la derecha.
Lo podrás ver en la esquina del fondo a la izquierda, **entre los muebles** 6.

CAPÍTULO 8: EL CONDENSADOR

Cuando consigas acceder a la zona congelada, desde el pasillo, utiliza a Aiden para entrar en la sala de la izquierda. Verás el punto de luz, fácilmente **tras una de las mesas** 7. »









CAPÍTULO 9: SIN TECHO

Tras ser salvada por Stan, y después de interactuar con él y los demás vagabundos, avanza hacia **la calle a la izquierda**. Sin salir del edificio, y desde la perspectiva de Aiden, observa **detrás de la columna que hay en la entrada**, a la izquierda. Verás el punto brillar entre dicha columna y una gran caja azul 8.

CAPÍTULO 9: SIN TECHO

Una vez te encuentres de nuevo con Stan para conseguir algo de dinero, **avanza por la acera del supermercado** hacia la derecha.
En el momento en que veas a un chico apoyado en una esquina, gira a la izquierda y sigue por ese callejón. Localizarás el punto coleccionable **al lado de una de las puertas traseras**, a la izquierda 9.

CAPÍTULO 10: MI PRIMERA NOCHE

Nada más obtener el control del personaje, **avanza con Aiden hacia el exterior** de la habitación y busca el punto de luz a la derecha, cerca de la esquina, detrás del mueble archivador 10.

CAPÍTULO 11: COMO OTRAS CHICAS

Tras escapar del complejo, y una vez te encuentres dentro del bar, **avanza hacia las mesas del fondo** y cambia a Aiden para investigar el baño que se encuentra a la izquierda. Podrás ver el punto coleccionable en **una esquina bajo el lavamanos** 11.

CAPÍTULO 13: NAVAJOS

Durante el segundo día en el rancho, **podrás montar a caballo** para ir a controlar el rebaño de ovejas.
Al llegar al lugar indicado, después de disfrutar del paseo, baja del caballo y **avanza hasta la pequeña cerca de madera**. Una vez más, tendrá que utilizar a Aiden para que el espíritu se encargue de localizar el punto de luz **cerca del árbol** 12.







CAPÍTULO 13: NAVAJOS

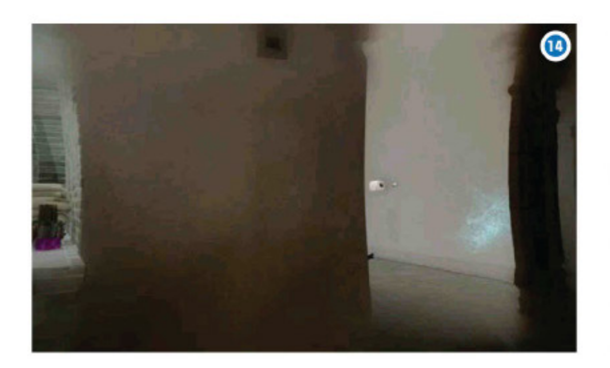
Una vez hayas conseguido hacer que la Entidad vuelva al otro mundo y **tengas que enterrar a Shimasani**, avanza hacia la **hoguera** que hay a la izquierda del cementerio. Pasa a la visión de Aiden para localizar el punto de luz ⓭.

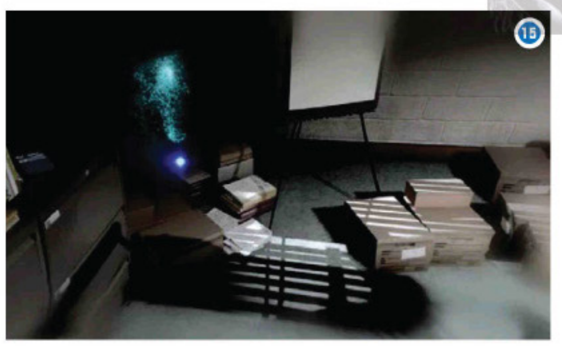
CAPÍTULO 15: LA CENA

Una vez hayas recogido toda la casa y llegue Ryan, pasaremos automáticamente a la vista de Aiden. **Avanza hacia el baño** para encontrar el punto de coleccionable en la esquina de la derecha ⓮.

CAPÍTULO 16: SESIÓN NOCTURNA

Al comenzar el capítulo, Nathan te pedirá que busques un libro en la sala de al lado. Avanza hasta allí, enciende la luz y cambia a Aiden para localizar el coleccionable en una de las esquinas bajo una pizarra ⓯. »











CAPÍTULO 19: NORAH

Tras acceder a la **planta séptima del manicomio,** entra en la habitación 38 con Aiden para localizar el punto de luz en el suelo, a la derecha del tipo que ocupa la habitación ⓲.

CAPÍTULO 17: LA MISIÓN

Nada más llegar a la playa y cruzar la primera casa, cambia el control para manejar al espíritu. Ahora avanza con Aiden. Tienes que llegar **hasta la azotea del edificio** que quedará justo frente a Jodie ⓰ y lo verás sin ninguna complicación, lo que te permitirá sumar un nuevo objeto a tu colección. Ánimo, que ya van quedando menos...

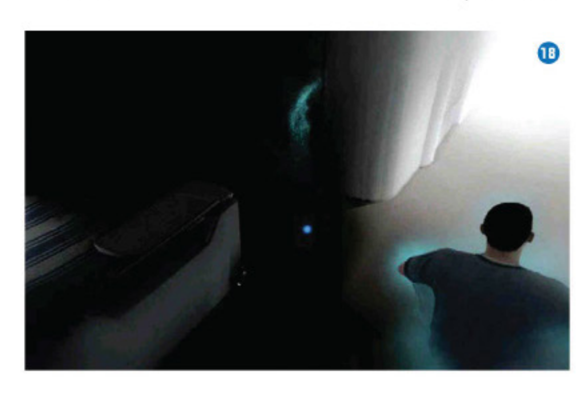
CAPÍTULO 17: LA MISIÓN

Una vez hayas encontrado por fin al supuesto terrorista (vaya trajín), avanza una vez más con Aiden hasta acceder al edificio. Ahora te toca **llegar hasta la segunda planta**. En una de las esquinas del piso superior verás varias cajas, pues bien, entre estas cajas podrás localizar este punto coleccionable ⓱. No te será complicado verlo.

CAPÍTULO 21: GUARIDA DEL DRAGÓN

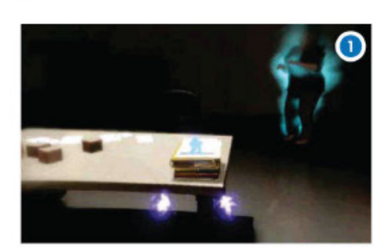
Al comenzar el capítulo, tendrás que buscar una casa para **resguardar al equipo de la tormenta**.

El punto de luz se encuentra en el granero a la derecha de esta casa. Avanza con Aiden hasta la **tercera edificación de la izquierda** (la distinguirás por estar un poco más aislada que las demás) ⓳





TROFEOS







La mayoría de los trofeos los obtendrás al ir consiguiendo los retos que te propone la historia, pero te advertimos que para ganar el trofeo platino deberás terminarte el juego unas cuantas veces.
Ahora te facilitamos un listado con todos estos trofeos y las pautas para conseguirlos.

MAESTRA DE BEYOND: DOS ALMAS (PLATINO)

Has conseguido todos los trofeos.

¿ALGUIEN MÁS? (BRONCE)

Has jugado con Aiden por primera vez.
Fácil; nada más comenzar el juego aprenderemos a cambiar a la visión de Aiden pulsando triángulo.

OBEDIENCIA (BRONCE)

Has detenido el experimento voluntariamente.
En el capítulo "El Experimento", cuando nos pregunten si podemos mover algo más, a parte de descubrir las cartas, prueba a mover los bloques, la mesa y detente ❶.

COMPAÑEROS (BRONCE)

Has hecho tres travesuras con Jodie y Aiden.
En el capítulo "Mi amigo imaginario", cambia a la visión de Aiden para hacer las siguientes trastadas:

- Activar la radio.
- Colocar las sillas encima de la mesa.
- Ayudar a Jodie con el tarro de galletas que se encuentra sobre el frigorífico.

APRENDIZ DE ENTIDADES (BRONCE)

Has vencido a las entidades con Aiden.
Este trofeo podemos obtenerlo en dos capítulos, "Mi primera noche" o "El condensador". Sólo tenemos que eliminar a todas las entidades que quieren hacer daño a Jodie ❷.

LO SIENTO (BRONCE)

El padre de Jodie ha sido perdonado.
En el capítulo "Sola", tenemos la opción de perdonar la vida al padre de Jodie. Cuando se cambie a la visión de Aiden no hagas nada.

NO ES MI PADRE (BRONCE)

Has asfixiado a Philip con Aiden.
En relación con el trofeo anterior, esta vez utiliza a Aiden para asfixiar a Philip ❸.

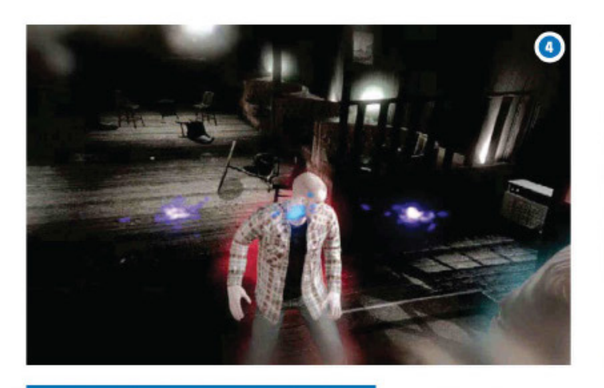
VENGANZA (BRONCE)

Con Aiden le has dado una lección a 3 o más adolescentes o has prendido fuego a la casa.
En el capítulo "La fiesta" tendrás que hacer las siguientes acciones. Una vez encierren a Jodie en el cuarto bajo la escalera, usa a Aiden para escapar de allí y escoge "Vengarse". Tendrás que tirar muebles, romper ventanas, lanzarles objetos, incluso tirar una vela para quemar la casa.

SANGRE FRÍA (BRONCE)

No has impresionado ni asustado a los adolescentes con Aiden.
En relación con el trofeo anterior, esta vez niégate a hacer cualquier cosa que te pidan, actúa de modo un poco borde y cuando encierren a Jodie, sólo tienes que escapar.

»





» **SIEMPRE JUNTOS (BRONCE)**

Has protegido a Jodie de sus atacantes.

En el capítulo "Como otras chicas", una vez te escapes del laboratorio y te encuentres en el bar, recibirás una invitación a jugar al billar. A lo largo de la escena verás como los hombres quieren abusar de Jodie, utiliza a Aiden para protegerla, lanzándoles objetos, reventando lámparas hasta que se acerquen a la puerta para huir. En ese momento los podrás eliminar ❹.

CIERRE DE PORTAL (BRONCE)

Has logrado cerrar el portal del condensador.

Este trofeo los conseguirás en el capítulo "El condensador". Tras pasar la sala a baja temperatura y llegar a la sala de control, verás que el mecanismo no funciona. Tendrás que llegar con ayuda de Aiden al interruptor secundario que se encuentra al otro lado de la nave. Una vez allí, tras haber salvado obstáculos y eliminado a las entidades, tendrás el trofeo.

MAESTRA DE LA CANALIZACIÓN (BRONCE)

Has canalizado todos los cadáveres en el complejo del condensador.

Para ver con exactitud los cadáveres de los que puedes recibir sus recuerdos, cambia a la vista de Aiden. Él te los mostrará con una especie de vapor azulado ❺.

LA SOLDADO PERFECTA (BRONCE)

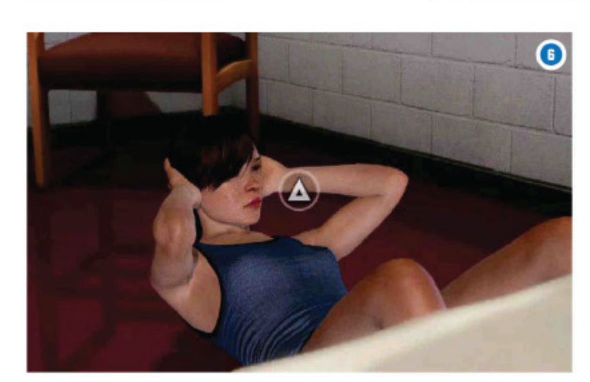
Has superado la mayoría de la preparación física.

Supera todas las pruebas a las que someten a Jodie en el capítulo Bienvenido a la CIA ❻.

APRENDIZ DE LUCHA (BRONCE)

Has ganado todas las peleas y recibido menos de 5 golpes.

En el capítulo "Bienvenido a la CIA" tendrás que esquivar los golpes del entrenador en la parte de los combates cuerpo a cuerpo.





APRENDIZ DE SIGILO (BRONCE)

Has completado todos los entrenamientos de sigilo sin que te vean.

Obtendrás el trofeo en el capítulo "Bienvenido a la CIA". Durante una de las fases del entrenamiento tendrás que avanzar por una sala llena de soldados sin ser descubierta hasta conseguir un banderín al otro lado. Ponte a cubierto y utiliza a Aiden para ver la localización de los soldados 7.

TRABAJO LIMPIO (BRONCE)

Has apagado el monitor y terminado la misión usando solo a Aiden.

En el capítulo "La Embajada", avanza con Jodie a los baños y una vez allí utiliza a Aiden para llegar al piso superior, distraer al guardia de la sala de control, pausar la cámara del despacho, llegar hasta allí y acceder a la caja fuerte para leer los documentos 8.

ESPÍA POSESIVA (BRONCE)

Has terminado la misión usando sólo al Jeque Ahmad.

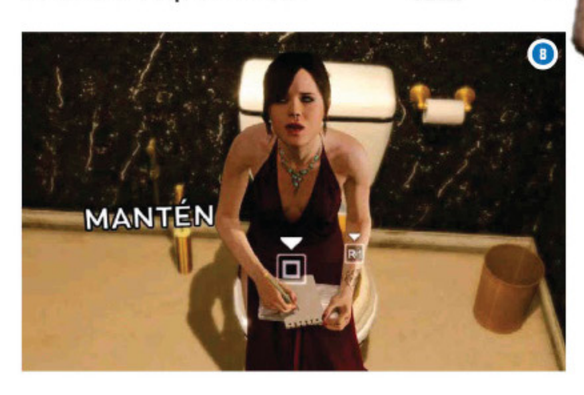
En relación con el trofeo anterior. Desde el baño, en lugar de avanzar hasta el segundo piso, busca al jeque en la fiesta para poseerle y llega con él hasta su despacho. Activa el botón del cajón y abre la caja fuerte para leer los documentos.

AMANTE PERFECTA (BRONCE)

Has hecho una comida, has limpiado el apartamento, te has dado una ducha, te has puesto el vestido elegante y has puesto música 9.

CHICA CASUAL (BRONCE)

Has pedido pizza, has visto la televisión y te has puesto algo casual. »



9
INFORMAL
SEXY
ELEGANTE

» **ENAMORADA DE RYAN (BRONCE)**

Este trofeo que consigues al terminar el capítulo "La cena" está supeditado al capítulo "Como otras chicas".
Al llegar el momento de abandonar el laboratorio, tienes que dejar que descubran que Aiden está poseyendo a Cole para que no la dejen salir. De esta forma no irá al bar y no quedará "Traumatizada". Después sólo tienes que seguir los pasos del trofeo "Una amante perfecta", procurando que Aiden no moleste en absoluto y cuando nos den la opción, "besar" a Ryan ⑩.

MAESTRA DE SIGILO (BRONCE)

Has llegado a la catedral sin que te vean.

En el capítulo "La misión", tendrás que avanzar por el escenario de cobertura en cobertura. Antes de moverte de un punto a otro, observa con Aiden a ver qué soldado puede ser eliminado o poseído. Pero no tienes que llamar en absoluto la atención ⑪.

ATRÁPAME SI PUEDES (BRONCE)

Has escapado del tren sin que te arresten.

Al principio del capítulo "Perseguida", verás a Jodie dormida en el asiento; espera a que el tren pare y despiértale tirando la botella de agua. Después huye por el tren evitando a los policías, sal por una de las ventanas, esquiva los golpes de los policías en el techo y salta del tren en marcha para conseguir el trofeo.

APOCALIPSIS DE AIDEN (BRONCE)

Has destruido la gasolinera, la iglesia, la tienda de armas y el helicóptero.

En el capítulo "Perseguida", cuando Jodie se ve rodeada por los SWAT en el pueblo, avanza hasta la gasolinera, suelta las mangueras y posee a uno de los policías para que dispare a la gasolina ⑫. Después haz que Aiden destruya el campanario de la Iglesia. A continuación posee a uno de los policías que están dentro del furgón y empotra el vehículo contra la tienda de armas. Por último, ayuda a Jodie a entrar en el teatro y llega hasta el helicóptero para poseer al piloto y estrellarlo.

HOUDINI (BRONCE)

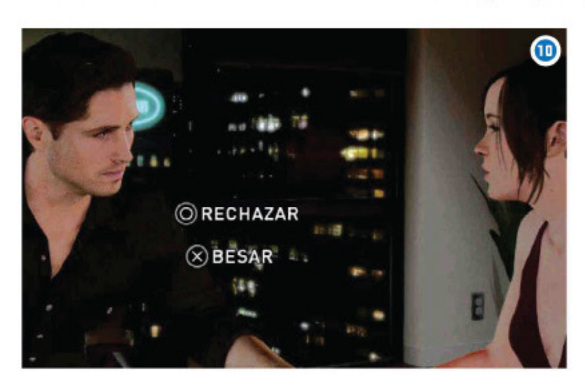
Te han arrestado tres veces y has escapado las tres.

En "Perseguida" puedes dejarte atrapar en 3 ocasiones: en el tren, en el bosque y en el pueblo. En el tren, no huyas. En el bosque, quédate dando vueltas hasta que te atrapen, sin llegar a escalar el muro de piedra. Y en el pueblo, antes de entrar en el teatro.

DINERO PARA COMER (BRONCE)

Has ganado suficiente dinero para comer chocolate en la cena.

En el capítulo "Sin Techo", debes ayudar a Stan a ganar dinero. Para ello, levántate de donde está Stan y ponte a buscar por otro lado. Cruza la calle para coger el dinero de los periódicos, de la cabina y encuentra a otro mendigo con una guitarra. Tócala ⑬.









LADRONA LISTA (BRONCE)

Has desactivado la cámara del supermercado.

En el capítulo "Sin techo", una vez Martes rompa aguas, tendrás que ayudar a Stan para coger todo lo necesario del supermercado. Avanza hasta allí y utiliza a Aiden para levantar el cierre y abrir la puerta. A continuación desactiva la cámara que está en el techo, delante de la entrada.

MILAGROS (BRONCE)

Has sentido al bebé de Martes, has curado a Jimmy y has canalizado a Stan.

En el capítulo "Sin techo" tendrás la posibilidad de ayudar de alguna forma a los compañeros de Stan. Tras la escena en la que todos disfrutan de una cena caliente gracias a Jodie, en lugar de tumbarte en la cama, habla con Martes para sentir al bebé con ayuda de Aiden, después con Jimmy para curarle y por último con Stan para canalizar su energía y que pueda hablar con su mujer 14.

CHAMÁN (BRONCE)

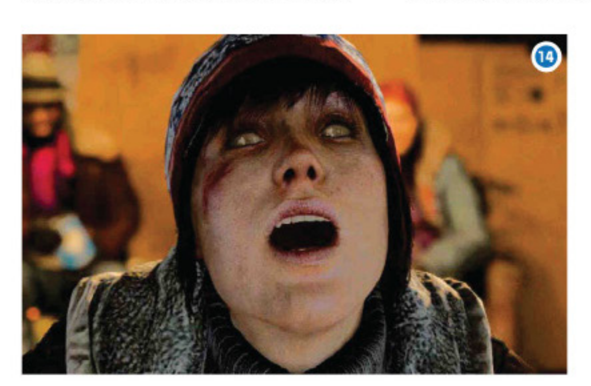
Has hecho el ritual completo.

Lo obtendrás en el capítulo de "Navajos". Tras obtener los cinco talismanes, Shimasani te dará la idea de hacer el ritual. Sigue todos los pasos: enciende la hoguera, coge los palos para dibujar el símbolo (lo habrás visto en una de las escenas que verá Jodie al encontrar los amuletos) y espera a que cada uno se una a un amuleto.

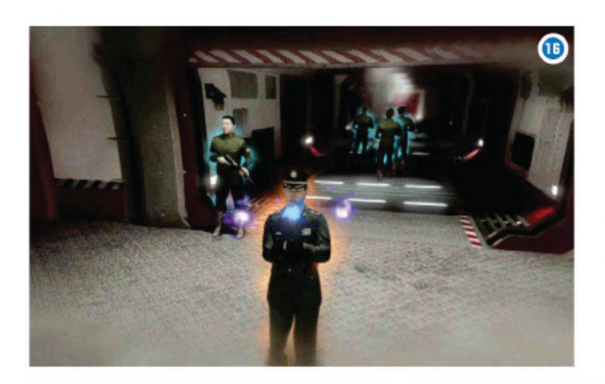
NO ES SOLO ARENA (BRONCE)

Has escapado de la tormenta de arena y recibido menos de 3 golpes.

En el capítulo de "Navajos", tendrás que salir de la cabaña para descubrir qué es lo que está atormentando a esa familia. Mientras nos acercamos a la tormenta de arena, una entidad atacará a Jodie. Esquiva los golpes ya que si consigue golpearle más de tres veces nos quedamos sin trofeo. »









OJO POR OJO (BRONCE)

No has hablado durante el interrogatorio.

En el capítulo "Guarida del Dragón" verás cómo retienen a Ryan y a Jodie y les torturan aprovechando que Aiden no está con ella.

Permanece inmune a los golpes que reciba tu compañero y no confieses. Así conseguirás este trofeo.

AGENTE 894732 (BRONCE)

Has dicho toda la verdad durante el interrogatorio.

Este trofeo está relacionado con el anterior. En esta ocasión podrás confesar desde un primer momento e impedir que Ryan sufra más daño 15.

CASI DEMASIADO FÁCIL (BRONCE)

En el capítulo de la "Guarida del Dragón", tendrás que poseer al general para llegar hasta la zona de contención. Atraviesa las puertas de color rojo hasta que atraviese el escudo, allí se quedará atrapado Aiden y detendrá a Jodie y Ryan 16.

HAS ELEGIDO LA OTRA VIDA (BRONCE)

Has entrado en el inframundo.

Es fácil. En la escena final te darán dos opciones, escoger el Más allá o la vida. Si escoges el más allá te reunirás con las personas a las que no pudiste salvar en el juego y obtendrás el trofeo.

HAS ELEGIDO LA VIDA (BRONCE)

Has permanecido en el mundo real.

Está en consonancia con el punto anterior y lo que tendrás que hacer es escoger La vida, al contrario que antes, para obtener el trofeo 17.

CONVENCE A DAWKINS (BRONCE)

Has ayudado a Dawkins a ver la verdad.

Lo obtendrás en el capítulo el "Sol Negro". Al acercarte al sol negro, verás a Nathan buscando a su familia. Durante la conversación, elige primero ser razonable y después ser decidida.





LA PUESTA DEL SOL NEGRO (BRONCE)

Has desactivado el sol negro. Es parte de la historia. Sólo tienes que intentar no morir antes de llegar a él ⑱.

DOS ALMAS (BRONCE)

Has iniciado una escena en modo Dúo.
Inicia cualquier capítulo con dos mandos conectados.

FIN (PLATA)

Se ha descubierto una posible realidad. Acaba el juego.

INCONTROLABLE (PLATA)

Has aprovechado todas las oportunidades para hacer el mal con Aiden.
En el capítulo "El Experimento", interactúa con todos los objetos para atacar a la mujer que está en la habitación. En "La embajada", posee a un guardia del segundo piso y haz que se lance al vacío. En "La fiesta", véngate de todos prendiendo fuego a la casa. En "Mi amigo imaginario" asfixia al niño que ha atacado a Jodie. En "Sola", asfixia a Philip y en "La cena" haz que Ryan se sienta incómodo y se vaya.

NUNCA SOLA (PLATA)

Has comenzado al menos un romance.
Te dan el trofeo cuando te besas por primera vez con un adulto (puedes besarte con uno de los chicos en "La fiesta", pero no cuenta). Puede ser con Jay en el capítulo "Navajos" o con Ryan en "La cena" ⑲.

MAESTRA DE LAS ENTIDADES (PLATA)

Has vencido a todas las entidades malignas.
Tendrás que derrotar a todas las entidades malignas que aparecen en los capítulos, "El condensador" y "Primera noche".

UN MUNDO MEJOR (PLATA)

Has dejado morir a todos los personajes posibles y has decidido ir con ellos al inframundo.
Estos son los personajes que deben morir:
En el capítulo "Sin techo", debes dejar morir a Walter y Jimmy que están atrapados en el edificio en llamas. En "Navajos", no cures a Paul padre cuando sea atacado por la entidad. En el capítulo "Norah", cuando llegues a la habitación de la madre de Jodie, utiliza a Aiden para pararle el corazón ⑳. Y en "Sol Negro", deja a Cole atrás cuando sea herido y elige otras opciones que no sean Razonable y Decidida cuando hables con Nathan. Después sólo queda elegir el Más allá en la escena final.

EXPLORADORA (PLATA)

Has encontrado todos los bonus.
Ver "Coleccionables"en la guía.

JUNTOS HASTA EL FIN (ORO)

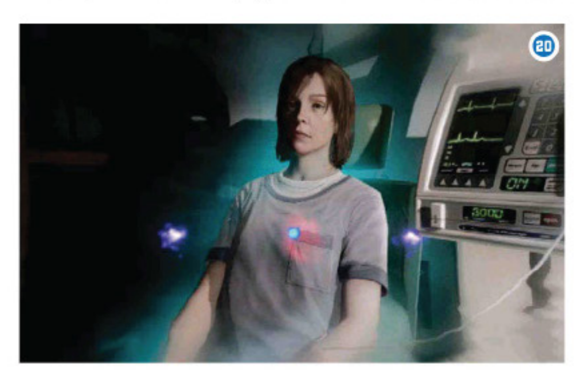
Has terminado el juego en modo dúo. Termina el juego con dos mandos.

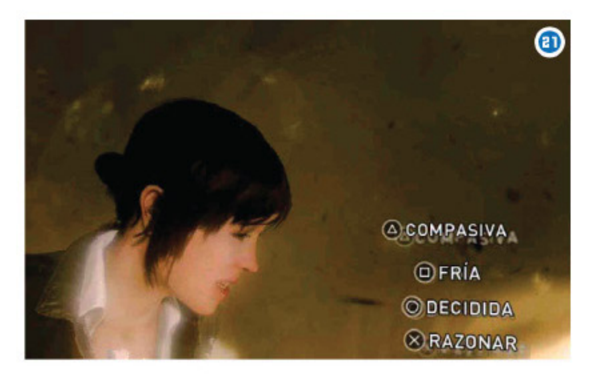
TODOS LOS FINALES (ORO)

Has visto todos los finales.
Ver "Los finales" en esta guía.

TODOS SALVADOS (ORO)

Has salvado a todos los personajes que se podían salvar.
Debes salvar a todos los personajes que dejaste morir en el trofeo Un mundo mejor. ㉑

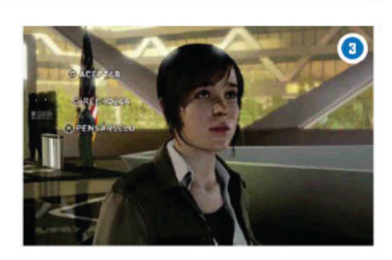




LOS FINALES







Según vaya avanzando la aventura verás la cantidad de posibilidades que tienes para hacer que la historia se desarrolle de una forma u otra. Deberás tener en cuenta el más mínimo detalle; por ejemplo, si durante el interrogatorio en "La Guarida del Dragón", no confiesas y dejas que torturen a Ryan, éste aparecerá con un parche al final del juego. Pero si confiesas no le pasará nada.
Igualmente, dependiendo de los personajes a los que hayas salvado o hayas dejado morir durante el juego, las escenas del final variarán mínimamente, aunque el resultado del final sea el mismo.

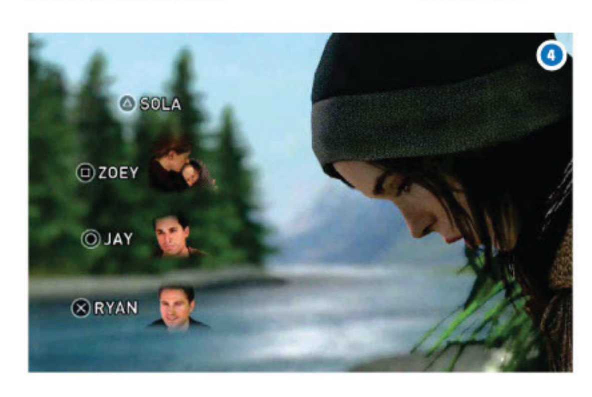
Así que en definitiva, quitando estas mínimas diferencias, en realidad el juego "sólo" consta de 11 finales alternativos, los cuales están relacionados básicamente con dos trofeos: Un mundo mejor y Todos salvados.
A continuación te daremos las pautas para ver todos los finales, intentando desvelar lo menos posible de la trama.

FINAL MALO

FINAL 1. Para ver este final, justo antes de llegar al Sol Negro para desactivar el condensador, déjate vencer por las entidades y las almas que se interponen en el camino de Jodie ❶.

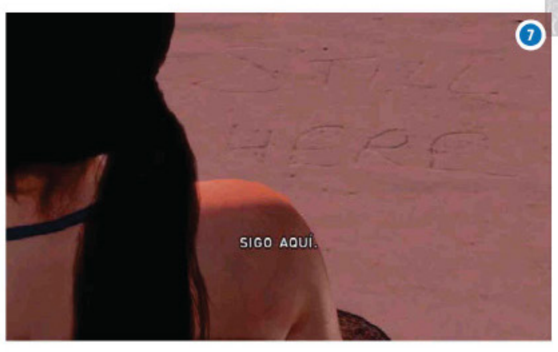
FINALES ELIGIENDO MÁS ALLÁ

FINAL 2. Salvas la vida a Norah, Ryan, Cole, Paul, Walter y Jimmy y eliges morir.
Para salvar a Ryan tienes que seguir dos pasos. Primero, acepta tener una relación con él y convence a Dawkins para que te deje destruir el Sol Negro. Cuando te encuentres con él, sé razonable las dos veces ❷.
Para salvar a Cole, retrocede cuando sea atacado por la entidad y cura sus heridas con ayuda de Aiden. Para salvar a Paul, ve a su habitación antes de hablar con Shimasani. A Walter y a Jimmy tienes que salvarlos del incendio y deja vivir a Norah cuando la visites.









FINAL 3. No salvas a ninguno de los personajes anteriores y eliges morir.
Deja morir a todos los personajes: Norah, Ryan, Cole, Paul, Walter y Jimmy. Lo más complicado es hacer que muera Ryan. Sólo tienes que ser un poco borde con él, rechazar su propuesta de relación ❸ y a continuación enfadar a Nathan para que te dispare (tendrás que elegir las opciones más hirientes, nada de razonar). Antes de que realice un segundo disparo tienes la opción de matar a Nathan con Aiden. No lo hagas, espera y saldrá Ryan en tu defensa muriendo en el intento. A todos los demás es más fácil. No ayudes a Paul cuando sea herido, deja a Jimmy y a Walter en el incendio, no atiendas a Cole cuando sea herido y procura que Aiden pare el corazón de Norah en el hospital.

FINALES ELIGIENDO VIDA Y SALVANDO A TODOS LOS PERSONAJES ❹

FINAL 4. El final de Jay: una vez has elegido vida volver con Jay es una opción.
FINAL 5. El final de Zoey: una vez hayas elegido vida, volver con Zoey te permitirá ver otro final sobre el futuro.
FINAL 6. El final eligiendo sola: una vez has elegido vida ❺ otra opción es quedarte sola.
FINAL 7. El final de Ryan: también puedes elegir la vida y el final con Ryan que variará si has confesado en el interrogatorio de Guarida del Dragón.
FINAL 8. El final de Ryan: sin confesar en el interrogatorio.

FINALES ELIGIENDO VIDA Y DEJANDO MORIR A TODOS LOS PERSONAJES ❻

FINAL 9. El final de Jay: has elegido vida y volver con Jay (con Paul muerto).
FINAL 10. El final de Zoey: has elegido vida y volver a Zoey (con Walter y Jimmy muertos).
FINAL 11. El final eligiendo sola: has elegido vida y quedarte sola. ❼